6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr

Joystick

Alles was Computern Spaß macht

11/12 DMV 1. Jahrgang November/Dezember 1988

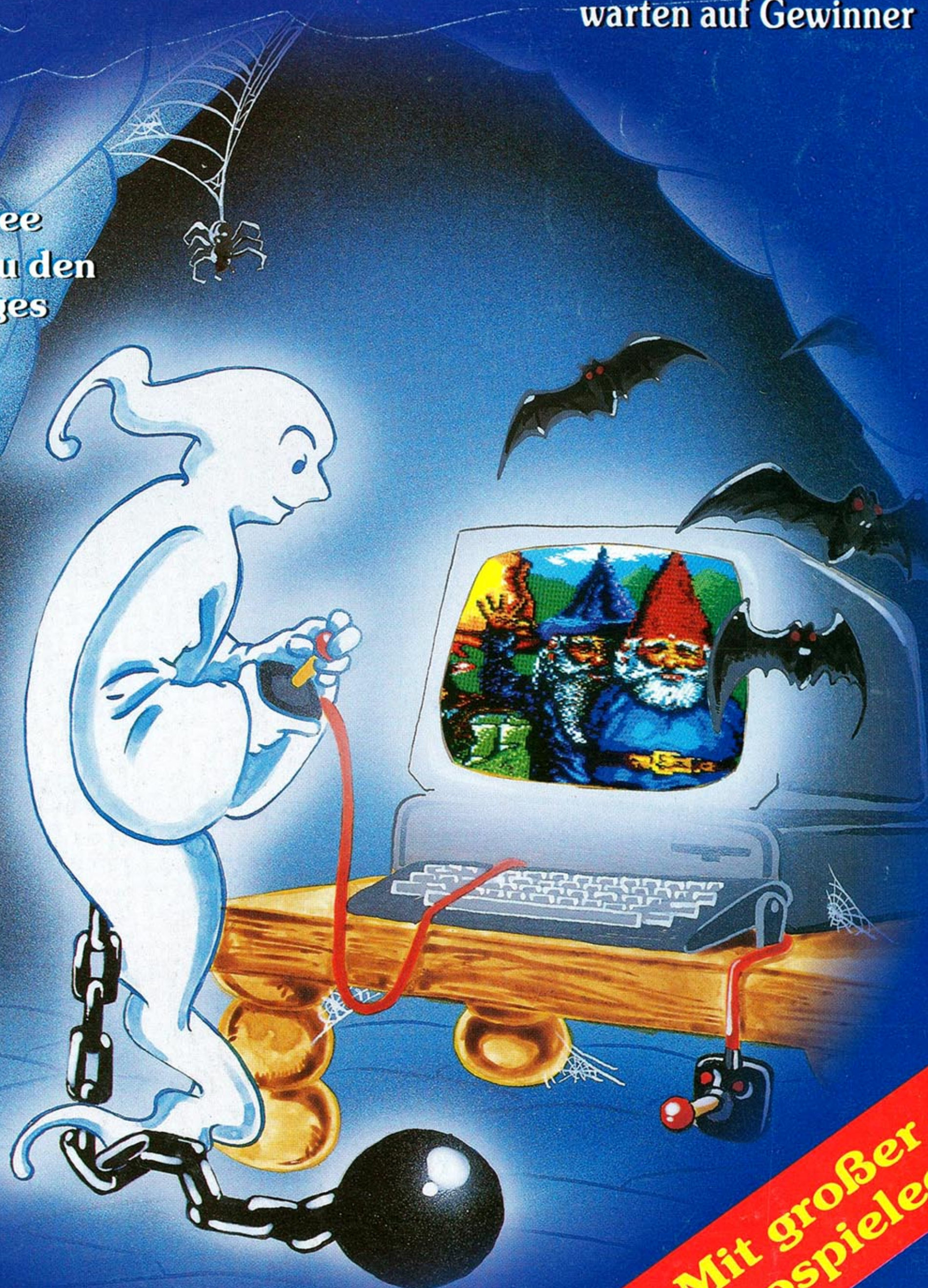
Wettbewerbe
Eine Nintendo Spielkonsole, Cartridges, und viele Programme warten auf Gewinner

Konsolen:
Renaissance einer Idee
Mit Tips und Tricks zu den beliebtesten Cartridges

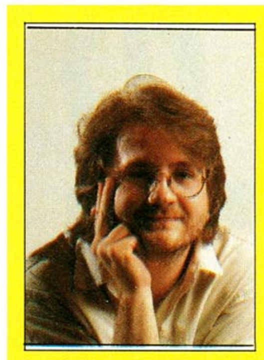
Grundlagen:
Traumhafte Computergrafik
Profis über die Schulter geschaut

Schwerpunkt:
Sportspiele auf dem Prüfstand
JOYSTICK live dabei

Helpline:
Wieder 16 Seiten Tips & Tricks zu aktuellen Programmen



Mit großer Videospielecke



EDITORIAL

Sie... halten sie in den Händen, die zweite Ausgabe unseres Softwaremagazins JOYSTICK.

Nachdem die erste JOYSTICK in den Zeitschriftenhandel gelangt war, interessierte uns natürlich die Frage: Gefällt JOYSTICK den Lesern?

Um auf diese Frage eine Antwort zu finden, brauchten wir nicht lange zu suchen. Unsere Fragebogen-Aktion aus dem ersten Heft fand rege Beteiligung, und in der Flut der eingesandten Bögen ließen sich die gesuchten Antworten finden.

Generell scheint JOYSTICK, so wie wir sie uns vorgestellt haben, auch dem Geschmack unserer Leser gerecht geworden zu sein.

Natürlich gab es auch konstruktive Kritik, die uns half, JOYSTICK für Sie noch besser und interessanter zu konzipieren.

Eine der größten Überraschungen bezüglich der Meinung unserer Leser erlebten wir bei allen Fragen, die Public Domain und Shareware betrafen.

Wir wußten zwar, daß es Unmengen von Public Domain und Shareware-programmen, Anbietern und Benutzern gibt, und wir unterstellten, daß dort ein großer Bedarf an Information über das Thema besteht.

Tatsächlich ist Public Domain unerhört beliebt, wie das Analyseergebnis unserer Fragebogenaktion ergab.

Sicher gingen wir davon aus, daß zu einem Unterhaltungssoftware-Magazin eine Helpline mit Tips und Tricks zu Computerspielen gehört, aber daß eine derart starke Nachfrage nach solchen Artikeln herrscht, überraschte uns doch. Ganz besonders die Tips zu Actionspielen scheinen einen großen Leserkreis zu interessieren.

Gerade in diesem Bereich von JOYSTICK ist uns die Mitarbeit unserer Leser ganz besonders willkommen.

Alle unter Ihnen, die sich durch die Verliese von Bard's Tale gekämpft haben und dabei noch die Zeit fanden, eine Karte zu zeichnen, oder die sich einem anderen Spiel widmeten und dazu allerlei Material gesammelt haben, lassen Sie von sich hören! Ihre Spieltips und Karten sind gefragt.

Neben dem hinlänglich bekannten Verarbeiter von Spielsoftware, dem Computer, kristallisiert sich immer weiter heraus, daß Spielkonsolen wie Sega und Nintendo dabei sind, sich einen Platz zu erobern. Diese Geräte bestechen durch ihre unglaublich einfache Bedienung. Wer bisher Tele- und Computerspiele nicht mochte, weil er nicht gewillt war, für ein paar Stunden Spaß die Bedienung eines Computers zu erlernen, hat keine Argumente mehr. Ein Teil der aktuellen JOYSTICK befaßt sich mit dieser neuen Hardware und der dazugehörenden Software.

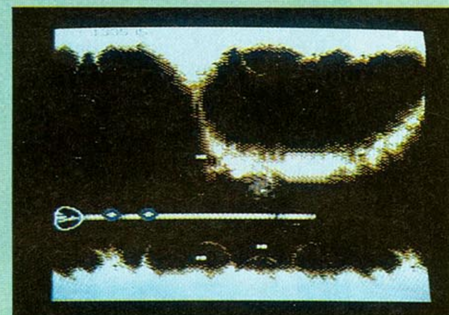
Jonny und Fred F. Joystick, so heißen unsere beiden Comicfiguren, die sich durch unser Heft ziehen. Leser der ersten Ausgabe werden die beiden schon kennen, all jene, die heute JOYSTICK zum erstenmal in den Händen halten, werden sie bald kennenlernen.

Computerspiele ziehen viele ihrer Handlungsmotive und Gestaltungselemente aus dem Comicgenre. Für uns war dies der Grund, Jonny und Fred F. zu gestalten. Die Verwandtschaft zwischen Computerspielen und Comics geht noch tiefer. Egal, ob eine lustige Comicfigur wie Mickey Mouse oder ein knallharter SF-Held, über kurz oder lang wird aus allen ein Computerspiel. Deshalb haben wir uns zu einem Titelbild im Comicstil entschieden. Wir glauben, daß die meisten unserer Leser mit Comics mehr als nur oberflächliche Erfahrungen gemacht haben. Ob das stimmt und wir mit unserer Titelbildgestaltung richtigliegen, können uns nur Sie, liebe Leser, verraten. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie auf den nächsten JOYSTICKs weiterhin Comicstil-Titelbilder mit eher lustiger Gewichtung finden oder Ihnen auch hier die sattsam bekannten schleimtriefenden Aliens begegnen. Alles in allem haben wir uns auch diesmal wieder bemüht, Interessantes aus der Welt der Unterhaltungssoftware für Sie zusammenzutragen und ansprechend zu gestalten. Wir hoffen, mit unserer Mischung Ihrern Geschmack getroffen zu haben und wünschen Ihnen gute Unterhaltung.

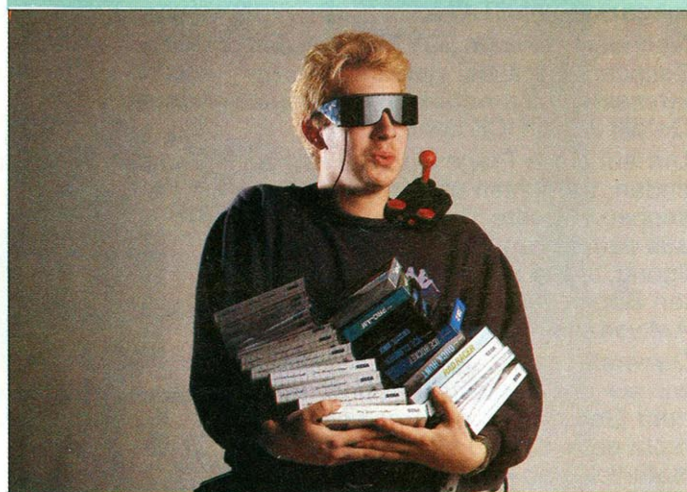
Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

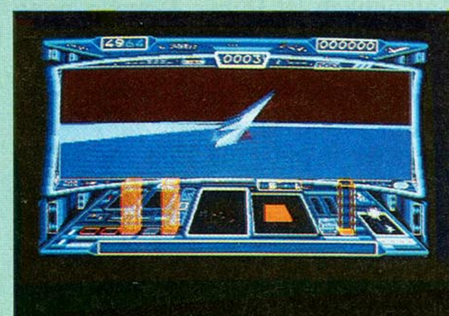
In diesem Heft



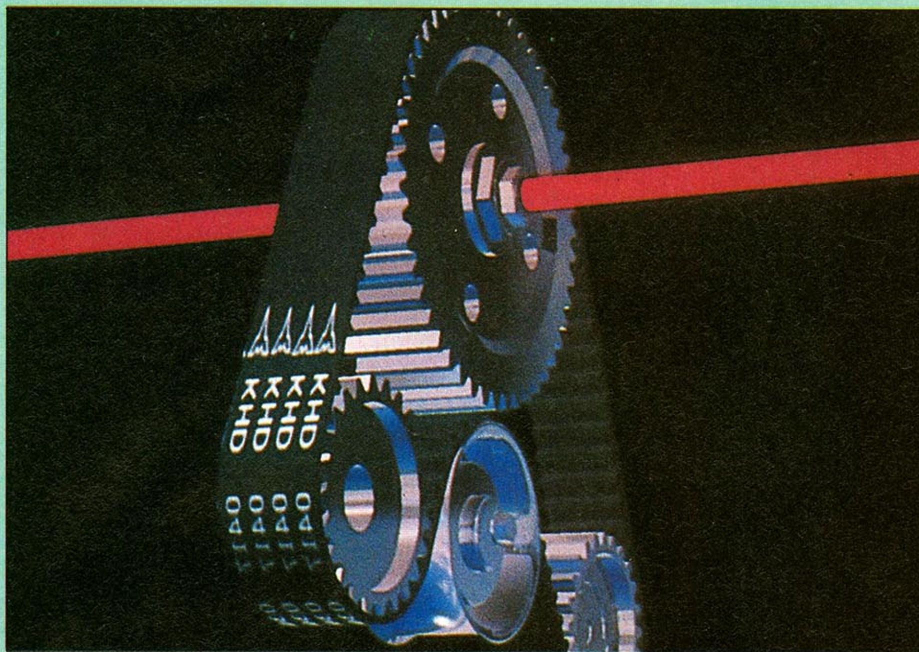
Und der Laser glüht weiter – Salamander für den C-64 ist da. S. 29



Vor ein paar Jahren hatten sie einen Höhepunkt, dann siegte der Homecomputer. Doch nun schlagen sie zurück: die Telespielkonsolen! S. 80



Grafik Deluxe im neuen Rainbird-Hit Starglider II. S. 72



Begleiten Sie uns auf einem Streifzug durch die Welt der Computergrafik.

S. 22



Gewinnen Sie mit uns und Rainbow Arts ein paar interessante Sachen aus der Rainbow Arts Collection.

S. 38



Der Sport nimmt auch im Computerbereich einen immer höheren Stellenwert ein. Wir zeigen Ihnen die besten Sportspiele für Ihren Computer.

S. 42

Wettbewerb

Software Reviews

Short Cut/ Cartridge Games

Public Domain

Rubriken

BRIEFE

Das Forum für Ihre Meinung

Jeder hat was zu sagen! Meist besteht das Problem darin, den richtigen Gesprächspartner zu finden. JOYSTICK möchte Ihren Fragen, Ihren Anregungen und Ideen, Ihrer Kritik und Ihren Problemen ein Forum geben. Diese Seiten sind Ihren Briefen gewidmet, in denen Sie hoffentlich kein Blatt vor den Mund nehmen.
Die JOYSTICK-Redaktion freut sich auf Ihre Zuschrift

Leserfrage – Leserantwort.

Uns erreichten viele Fragen, wie wir in unserer Erstausgabe schon Leserbriefe bekommen konnten. Hierzu ist zu sagen, daß aus dem Hause DMV mehrere Zeitschriften mit Spielerubriken kommen, auf die wir zurückgreifen konnten. Häufig auftretende Fragen wurden aus diesen entnommen, da Joystick ja eine Zeitschrift ist, die sich hauptsächlich mit diesem Genre beschäftigt.

Cheat-Modes zu Arkanoid (Amigaversion), Wizball und Sarcophaser

Beim Spiel Arkanoid kann man sich mit Hilfe der Tastenfolge DSIMAGIC Erleichterung verschaffen. Wizball wird durch Eingabe von WIZZBORE im Titelscreen vereinfacht. Hier sollte man den Cheat-Mode öfters ausprobieren, da nicht immer Erfolg zu verbuchen ist. Im Highscore-Screen vom Spiel Sarcophaser kann man durch gleichzeitiges Drücken der F4-, F5- und F6-Tasten den Cheat-Mode aktivieren.

Daniel Laffion, Witten

Dead end

Hallo JOYSTICK-Redaktion. Zunächst einmal ein dickes Lob für Eure neue Softwarezeitung. Trotzdem habe ich mich ganz schön geärgert, als ich Euch unter der angegebenen Nummer nicht erreichen konnte, obwohl mir eine Frage unter den Nägeln brennt. War das nur ein (schlechter) Gag mit Eurer Spiele- Hotline, oder habt Ihr die falsche Nummer angegeben?

Betrifft: Hotline
Liebe Leser,

nach der Umstellung unserer Telefonanlage haben sich einige kleine Änderungen ergeben. Damit Sie uns auch in Zukunft direkt erreichen können, hier nun die von dieser Ausgabe an geltenden Telefonnummern. Unter den neuen Telefonnummern können Sie während der Hotline am Mittwoch im Zeitraum zwischen 17.00 Uhr und 20.00 Uhr jeden Redakteur der JOYSTICK-Redaktion direkt anrufen.
Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller:
05651/8009-13

Markus Matejka:
05651/8009-12

Bernhard Rinke:
05651/8009-15

Robin Goldmann:
05651/8009-14

Wo ist die Negativ-Welt?

Peter Wibbel aus Hildesheim sucht verzweifelt im Spiel Super Mario Bros. die Negativ-Welt. Er möchte wissen, was es damit auf sich hat, wie er sie erreicht und in welcher Welt Sie sich befindet. Gibt es diese Welt wirklich, oder jagt er nur einem Phantom nach, das von bestimmten Personen in die Welt gesetzt wurde?

Peter Wibbel, Hildesheim

Red.:

Diese Frage geben wir an unsere Leser weiter.

L.A. Crackdown

Ich habe eine Frage: Ich besitze das Spiel L.A. Crackdown auf dem C-64 und komme einfach nicht weiter. Jedesmal, wenn ich das Warenhaus beobachte und ein verdächtiges Auto verfolgen will, meldet sich mein Computer mit der Meldung, ich könne den Wagen nicht verfolgen. Wie kann ich nun meine Fahndung fortsetzen, um dem Verbrechen Einhalt zu gebieten?

Bärbel Winkler, Paderborn

Red.:

Hier handelt es sich um ein Problem des richtigen Timings. Sie können ein Auto nur verfolgen, wenn es sich auch um eine verdächtige Person handelt. Hierbei ist zu beachten, daß Sie die Verfolgung just in dem Augenblick beginnen müssen, wenn sich das Auto in Bewegung setzt. Man sollte sich zu diesem Zeitpunkt schon im richtigen Menüpunkt befinden, damit man nur noch das betreffende Feld anklicken muß.

Alte Spiele zum Sperrmüll?

Liebe Joystickler!
Ich möchte Euch zu Eurer Zeitschrift beglückwünschen, sie gefällt mir außerordentlich gut. Leider mußte ich festellen, daß ältere Spiele fast gar nicht besprochen werden und Hilfestellungen und Pokes für diese Spiele nicht mehr zu bekommen sind. Sind die älteren Spiele etwa schon in die große Kiste gewandert und interessiert sich niemand mehr dafür? Ich finde, daß einige Spiele immer noch erwähnenswert sind, da sich nicht jeder neue Spiele, die zudem recht teuer sind, leisten kann.

Dirk Wachtler, Köln

Red.:

Tips zu alten Spielen werden wir gerne abdrucken. Nur würde uns interessieren wo konkret Tips gebraucht werden. Fragen sind willkommen, Antworten auch.

Versendung abgespeicherter Spielstände

Ich finde Ihre Helpline sowie Ihre Telefonaktion sehr gut, wie wäre es aber mit einem Service, in welchem abgespeicherte Spielstände von gewissen Games versendet werden könnten? Gerade bei schwierigen Spielen gibt es das eine oder ander Level, das für einige Leute eine unüberwindbare Barriere darstellt. Nach Einsendung leerer Disketten könnten Sie doch den Anfang des gewünschten Levels abspeichern und zurücksenden. Somit wäre es jedem möglich, auch schwierige Spiele wie z.B. Bards Tale, Ultima oder Dungeon Master zu meistern.
Eine Frage hätte ich noch: Bei welchem Händler kann ich das Spiel "Manhattan Dealers" bekommen?

Martin Hager, Furth

Betrifft: Leserbrief zu B. Böttner

In Ihrer Antwort zu B. Böttner, daß man den CPC nicht im geringsten mit einem Spielhallenautomaten vergleichen kann, möchte ich Ihnen recht geben. Hierzu ist natürlich zu sagen, daß das Spiel OUT RUN miserabel programmiert wurde. Sieht man sich andere Konvertierungen wie z.B. BUGGY BOY, RENEGADE oder SUPER HANG-ON an, so merkt man, daß der CPC zwar kein Coin-up-Automat ist, wohl aber imstande ist, recht passable Grafiken auf die Beine zu stellen, was der C-64 mit seinem 6502-Prozessor nicht kann.

Christian Röhr, Schauenburg



Red.:

Ihre Behauptung, der C-64 sei nicht in der Lage, passable Grafiken darzustellen, halten wir für stark übertrieben. Die Möglichkeit, Sprites auf dem C-64 zu erstellen, natürlich im Multi-Color-Modus, ist im Gegensatz zum CPC wesentlich komfortabler. Zudem gehört er mit seinem 6510-Prozessor (!) und dem VIC-6582 zu einem der leistungsfähigsten 8-Bit-Rechner auf dem Homecomputermarkt, was die Verkaufszahlen beweisen dürften.

Lob und Tadel

Liebe Joystick-Redaktion, ich wollte mich einmal über eure Erstausgabe von Joystick auslassen. Es gibt nicht nur Lob, sondern auch Tadel. Daher zunächst zu den Dingen, die mir weniger gut gefallen haben.

Der Inhalt der Spieletests reichte von verwirrend über knapp daneben bis hin zu vollkommen falsch. Es hat außerdem den Anschein, als würdet Ihr die Programme nur oberflächlich testen, und die Reviews selbst hören sich so an wie der Werbeaufdruck auf den Spieleverpackungen. Nun aber genaueres zu den einzelnen Kritikpunkten:

Verwirrend fand ich den Test über XENON. Da wird über ausgefeiltes Scrolling und über die ersten vier Zonen im ersten Sektor (was übrigens falsch ist, da es jeweils nur zwei Zonen in einem Sektor gibt) geredet. Einige Zeilen weiter schreibt ein Leser über dasselbe Spiel, daß das zweite Level so "sauschwer" ist, daß er nicht einmal die ersten paar Gegner schafft. Das wird in Ihrem Test aber verschwiegen. Auch im Bericht "Wie entsteht ein Computerspiel?" fand ich einige recht unklare Stellen, und zwar, wenn über BOBS geredet wird. Da werden für das Wort BlitterOBject doch glatt drei (3) verschiedene Worte gebraucht (Bob, Bops und Boops).

Als nächstes beziehe ich mich auf INTERCEPTOR und BARD'S TALE. Hier sind es zwar auch nur Kleinigkeiten, doch zeigt dies sehr deutlich, wie oberflächlich getestet wurde. Bei INTERCEPTOR wurden zwei Menüpunkte vertauscht, denn nicht die Flugfiguren werden für die Missionen benötigt, sondern eine saubere Landung auf dem Flugzeugträger.

Bei BARD'S TALE kann man schon ohne weiteres Items an eine andere Spielfigur abgeben, versucht es mal mit TRADE ITEM. Die Screenshots sind übrigens von BARD'S TALE II!.

Als vollkommen falsch möchte ich die Aussage im OBLITERATOR-Test bezeichnen. Im Resümee wird gesagt, daß dieses Spiel "nicht nur durch die sehenswerte Grafik, sondern auch durch flüssige Animationssequenzen... besticht". Wer dieses und andere Psygnosisspiele kennt, weiß zwar, daß diese Firma qualitativ hohe Grafikspiele herausgibt, aber daß Scrolling und Animation doch sehr zu wünschen übriglassen.
Hier müßtet Ihr noch sehr, sehr viel genauer und vor allem sehr viel kritischer ans Werk gehen.
Doch nicht nur Tadel habe ich anzubringen, sondern auch Lob.
Besonders gefallen hat mir die HELPLINE. Da ich mich selbst gerne an Rollenspielen versuche, fand ich die Lösungen zu einigen Rollenspielen und Adventures echt gut. Ebenfalls gut gefallen hat mir der Bericht über Rollenspiele und die Rubrik NEWS. Aber auch den größten Teil der Reviews fand ich nicht schlecht, da (endlich einmal) sehr viele Spiele für den Amiga getestet wurden.

Tobias Kaufmann
Fürstenfeldbruck





Carrier Command

Will man sich im Action-Modus tagelanges Umherfahren ersparen, sollte man folgendermaßen vorgehen:

– Thermophyle erobern. Hier hat sich als nützlich erwiesen, Mantas mit Bomben und Raketen auszurüsten und die Insel anzugreifen.

– Thermophyle mit mindestens einem Manta sichern. Dieser muß mit dem Communications Pod ausgerüstet sein, damit die Insel von Omega nicht angegriffen wird.

– Einen Stockpile auf Thermophyle errichten.

– Im Anschluß daran, Lingard angreifen. Dadurch sind die Verbindungslinien Omegas abgeschnitten, der nun von Angriffen auf Ihre Linien Abstand nehmen und seinen wichtigen Knotenpunkt zurückerobern muß. Das kostet ihn viel Zeit.

– Inzwischen kann man Stravos erobern. Wiederum errichtet man ein Stockpile und sichert die Insel mittels einer Defense Pod. Nun kann man die Mantas von Thermophyle überführen.

– Sodann erobert man Fulcrum und Vattland und postiert sich in dem entstandenen Dreieck. Omega wird versuchen, diese zentralen Inseln zurückzubekommen. Hier besteht die Chance, Omega zu vernichten.

Zork II u. III

Wie ich Eurer Erstausgabe entnehmen konnte, existieren doch noch einige Leute, die das "great underground empire" nicht ganz vergessen haben. Nach der Lösung des ersten Abenteuers irre ich nun schon seit Jahren in den Verliesen des Zork II und Zork III umher, ohne auch nur einen Schritt weiterzukommen.
Zu ZORK II
– Wie kommt man am wachsamen Lizard vorbei?
– Wie ist diesem ver... Wizard, der einem das Leben schwer macht, beizukommen?
– Ist mit dem toten Drachen etwas anzufangen?
– Was kann man aus den Kupferstichen im Brunnen ersehen?

Zu ZORK III
– Welches Jahr ist bei der Zeitmaschine zu wählen, um sinnvoll weiterzukommen?
– Was ist mit dem "vial" des alten Seemannes anzufangen?
Für diese und eventuell weitere "hints" gilt mein zorkischer Dank.

Daniel Gresch,
Luzern

Ghosthunters

Ich habe mir bei einem Englandaufenthalt ein Spiel von der Firma CODE MASTERS gekauft. Das Spiel heißt GHOSTHUNTERS und ist von OLIVER TWINS für den Amstrad CPC 464 geschrieben worden. Leider ist in dem Programm ein Fehler, und ich kann es daher nicht laden. Nun wüßte ich gerne eine Adresse, bei der ich das Spiel eventuell unverbindlich umtauschen kann.

Stephan Bodenstedt
Kleinostheim



Red.:

Leider ist uns eine Adresse, an die Sie sich wenden können, zur Zeit nicht bekannt. Vielleicht kann aber der eine oder andere Leser weiterhelfen.

Spielkonsolen

In Ihrer Erstausgabe schreiben Sie fast ausschließlich über Computerspiele. Ich finde, Sie sollten auch einmal über Spielkonsolen berichten, die ja mittlerweile eine starke Konkurrenz bedeuten.

K. Vogel,
München

Red.:

Wie Sie unserer zweiten Ausgabe entnehmen können, haben wir uns auf dem Konsolenmarkt etwas umgesehen. Wir werden von dieser Ausgabe an eine Rubrik errichten, die sich speziell mit diesen Spielen befaßt, damit auch Konsolenbesitzer einen Überblick über empfehlenswerte Spiele bekommen.

Amiga contra Atari

Ich habe eine Bitte an die Besitzer der 68000-er: Beschmutzt doch nicht noch eine Zeitung mit dem ewigen Zwist, welcher Computer der bessere sei. Beide Rechner verfügen über ausgezeichnete Grafik- und Soundmöglichkeiten, es kommt doch letztendlich auf die Programmierer an, wie ein Programm aussieht. Denn selbst auf professionellen Maschinen kann man Schrott verzapfen. Gruß an alle Amiganer und Atarier!

T. Buchberger,
Roßdorf



Die Redaktion behält sich die Kürzung eingesandter Leserbriefe vor.



Grafikprogramm mit Sonderstatus

Grafikprogramme für den C64/128 gibt es wie Sand am Meer, einen Sonderstatus bietet hier nun MGOS-Classics V2.2 von Digital Marketing.
Einfache Bedienung und schnelle Ausführungen zeichnen sich bei diesem leistungsfähigen Grafikprogramm aus. Es verwaltet einen 640x192 Punkte großen Bildschirm und benutzt teilweise Overlay-Technik, was das Programm unterschiedlich konfigurierbar macht.

Die Besonderheit bei MGOS Classic besteht aber nicht nur in den Grafikmöglichkeiten, sondern darin, daß es auch von außen in Maschinensprache programmierbar ist.

Um keine langen Wartezeiten aufkommen zu lassen, ist in das Programm eine RAM-Disk integriert, die den Umweg über die Floppy erspart.

Die Diskette mit umfangreichem Handbuch wird für ca. 40,– DM erhältlich sein.

Spectrum HoloByte schlägt wieder zu

Nach den großen Hits wie GATO oder F-16 FALCON hat Spectrum HoloByte ein neues Spiel auf den Markt gebracht. Es handelt sich um das Grafikadventure DONDRA – A NEW BEGINNING.

In der futuristischen Welt Dondra muß der Kristall von Heheutotol gefunden werden. Die Suche erweist sich als schwierig, denn viele Monster versperren Ihnen den Weg zum Ziel.

Über 100 farbenfrohe Bilder, die an Comic-Strips erinnern, und mehr als 30 animierte Sequenzen lassen dieses Fantasy-Rollenspiel nicht langweilig werden.

Vorgesehen ist dieses Spiel für die Systeme C64, IBM, Apple, Amiga und Atari ST.

Festplattenschoner für PCs

Ein neuartiges System zum Abschalten von Festplatten, wenn sie nicht verwendet werden, soll die empfindlichen Platten vor unnötigem Verschleiß schützen.
DiskWatcher aus dem Hause Ecosoft Economy Software AG ist eine Einsteckkarte, die eine Möglichkeit zur Abschaltung der Stromversorgung der Festplatte bietet. Eine resident geladene Software überwacht die Plattenzugriffe. Wird während einer vom Benutzer vorgegebenen Zeit nicht auf die Festplatte zugegriffen, schaltet das System die Platte selbsttätig ab, nachdem die Schreib-Leseköpfe auf dem innersten Zylinder der Platte geparkt wurden.

Sobald das System erneut auf die Festplatte zugreifen will, wird die Platte wieder eingeschaltet.



Neues von der Atari-Front

Atari hat auf der Messe in Düsseldorf zwei neue PCs vorgestellt. Es handelt sich um den PC2 und den PC3.

Beide Rechner besitzen den 8088-2 Prozessor und verfügen über eine Taktfrequenz von 8 MHz (umschaltbar auf 4,77 MHz). Beim PC2 stehen Ihnen vier, beim PC3 fünf freie Steckplätze zur Verfügung. Mit seinem 512 KB RAM-Speicher, der auf 640KB erweitert werden kann, steht der PC2 seinen Konkurrenten nicht nach. Sein großer Bruder ist serienmäßig mit 640 KB RAM ausgerüstet. Der PC3 besitzt eine integrierte 30 MB Festplatte mit einem 5 1/4 Zoll-Laufwerk, der PC2 ist mit zwei 5 1/4 Zoll-Diskettenstationen bestückt. Beide sind mit einem hochauflösenden Monitor (PCM 124) ausgerüstet, der besonders augenschonend sein soll.

Der Monitor arbeitet im hochauflösenden MDA- und im Hercules-Modus mit 720 x 348 Bildpunkten, im EGA-Modus mit 640 x 350 Punkten und im CGA-Modus mit 640 x 200 Bildpunkten.

Im Lieferumfang enthalten, sind Maus, Software MS-DOS 3.21/Basic/GEM.

Fensterputzer & Co.

Ebenfalls aus dem Hause Reline wird der Window Wizard seiner Aufgabe nachgehen. Als Fensterputzer beginnt seine Karriere mit dem Putzen der Fenster eines alten Gebäudes.

Jedoch, zahlreiche Hindernisse gefährden die Arbeit von Willy, dem Fensterputzer. Ob nun herabfallende Blumentöpfe, Aktenordner oder hecklastige Tauben, Regenwolken oder Selbstmörder, für Aufregung ist gesorgt. Gelingt es Willy, allen Widrigkeiten zum Trotz alle neun Levels zu meistern, kann er sich zum alljährlichen Fensterputzteletest anmelden.

Geht er hier als Sieger hervor, kann er sich in Zukunft Window Wizard nennen.



Zubehör wie diverse Monitorkabel und qualitativ hochwertige Joysticks sind durchaus geeignet, den Spielspaß noch zu erhöhen.

Zubehör für SEGA und NINTENDO

Nintendo und Sega erhalten Verstärkung auf dem Zubehörsektor. Mit Hilfe eines Monitorkabels können die Konsolen nun direkt an den Monitor angeschlossen werden. Die dadurch erreichte Qualität der Darstellung übertrifft die übliche Anschlußweise am TV. Da auch die Montage problemlos ist, stellt das Monitorkabel eine interessante Alternative dar.

Auch die Joypads, die im Dauertest nicht recht überzeugen wollten, erhalten Verstärkung. Der Competition Pro, ein Joystick guter Qualität, liegt jetzt auch in der Nintendo- bzw. Sega-Version vor. Hat man sich erst einmal mit der Lage der Bedienelemente vertraut gemacht, überzeugt der Competition Pro durch leichtes Handling und seine robuste Konzeption.

Auch auf dem Gebiet der akustischen Untermalung werden Sega- und Nintendo-Fans nicht im Regen stehen gelassen. Zu den beliebtesten Spielen sind inzwischen einige CD's auf den Markt gekommen, so daß der Spieler seine Abende mit der passenden Musik unterlegen kann.

Info:
CWM Thomas Must
Computer Soft- und Hardware
Postfach 1212
3387 Vienenburg 1

Ein total verrücktes Kriminalabenteuer

Titan Software System stellt mit THE CRIME OF MUSIC ein neues Textadventure für den Amiga vor.

Auf der Insel St. Pierre im Norden von Madagaskar wurde der berühmte Popstar Stacy Hudson ermordet aufgefunden. Ihre Aufgabe besteht nun darin, Licht in diese Affäre zu bringen.

Der Spielstand ist abspeicherbar, so daß man das Spiel jederzeit neu starten kann. Das Programm verwaltet 180 verschiedene Worte und ist somit ziemlich komplex.

Ein weiteres Abenteuer ist zur Zeit in Arbeit, das den Namen Psyrion tragen wird. Es handelt sich um einen fremden Planeten, auf dem es einige interessante Zeitgenossen gibt.

Die Konsolen boomen weiter....

Es ist doch wirklich überraschend, was es in naher Zukunft so alles für die Spielkonsolen geben wird. Man hat wirklich das Gefühl, die Amerikaner und Japaner sind von den Computern abgekommen und leben nur noch für die Telespiele. Fangen wir mal an aufzuzählen, was von wem für wen kommt. Die amerikanische Firma FCI hat folgende Games für das NES (Nintendo Entertainment System) im Programm: Der erste absolute Hammer ist **ULTIMA,** ja richtig, der Urvater der Rollenspiele. Erste Screenshots sehen sehr vielversprechend aus.

Dr. Chaos ist eine Mischung aus Jump and Run und Action Adventures. Sie übernehmen die Rolle von Michael und müssen Ihren Bruder Dr. Chaos befreien, der von den Ergebnissen eines seiner Experimente gefangen gehalten wird.

Seicross
Jagen Sie mit dem futuristischen Motor-Bike Gilgitt Petras über den Planeten Petras und befreien Sie die Einwohner dieser einst so friedlichen Welt. Natürlich gibt es auch einige Probleme, die Sie aber einfach aus dem Weg räumen (schießen) können.





MAGMAX
Retten Sie die Erde. Böse Aliens sind dabei, unseren Planeten zu überfallen. Sie haben nun die Kontrolle über Magmax, einen Kampfroboter. Es gibt 30 verschiedene Gegner und durch Aufnehmen von Bonusgegenständen wird die Kampfausrüstung Ihres Roboters immer besser. Die ersten Grafiken, die wir zu sehen bekamen, sahen sehr gut aus.

Von **SUNSOFT** sind folgende Spiele, ebenfalls für das NES, angekündigt:

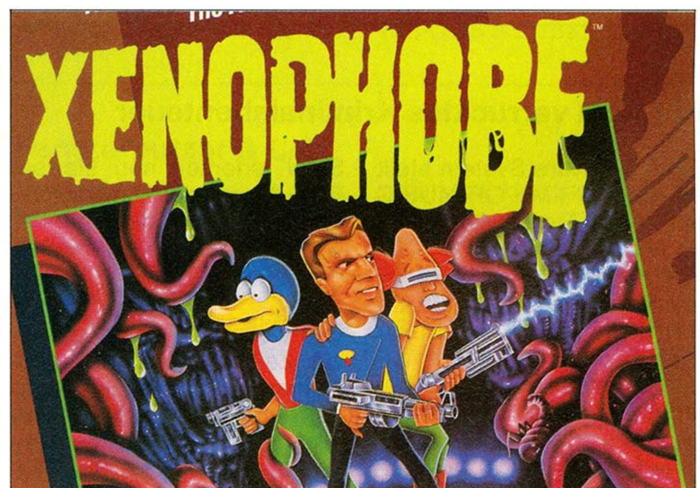
XENOPHOBE ist ein Alien Syndrome Clone. Sie sind in einer Raumstation gefangen und müssen sich gegen die bösen, ekelhaften, widerlichen und garstigen Aliens verteidigen.

FREEDOM FORCE
Ein Spiel für den Zapper. Terroristen besetzen Häuser, kapern Flugzeuge und so weiter.

Sie müssen nun mit Ihrem Zapper bewaffnet die Terroristen, die ab und an mal in den Fenstern oder Türen erscheinen, eliminieren. Aber Achtung, es kann passieren, daß die Feinde auch mal eine Geisel vorschieben, und das gibt Punktabzug.

SPY HUNTER, ein Oldie, kehrt zurück. Es gab nie eine offizielle Homeversion dieses Spiels, sondern immer nur einfache, aber gut gemachte Clones. Jetzt, nach fünf Jahren, kommt das Original. Jagen Sie mit Ihrem Auto die feindlichen Agenten und erledigen Sie sie.



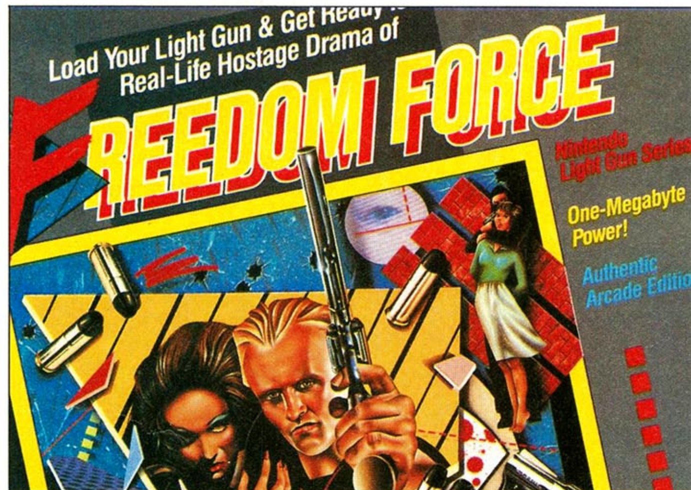


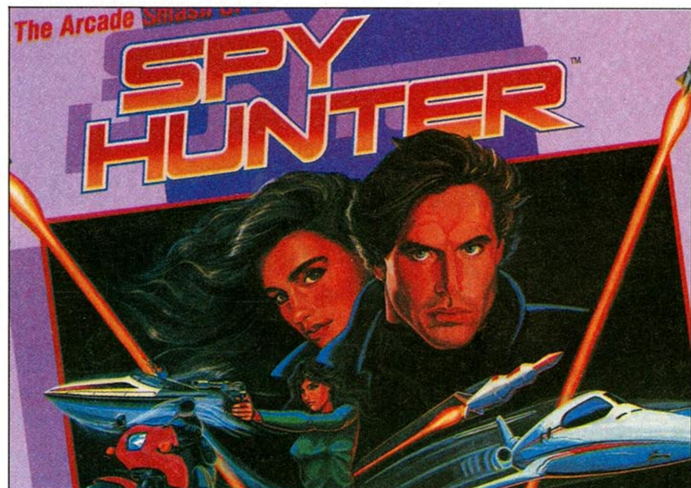
ACTIVISION hat ebenfalls den Markt der Telespiele wieder entdeckt; erste Programme, die vorerst nur für das NES erscheinen, sind Predator und Zombie Hunter. Der ehemalige Chef von Activision, Greg Fischbach, steigt auch wieder in den Bereich der Konsolen ein, und zwar unter dem Namen ACCLAIM, die ersten Spiele sind Rambo und Empire City 1931. Es halten sich Gerüchte, daß die Acclaim Spiele in Europa über Activision vertrieben werden sollen.

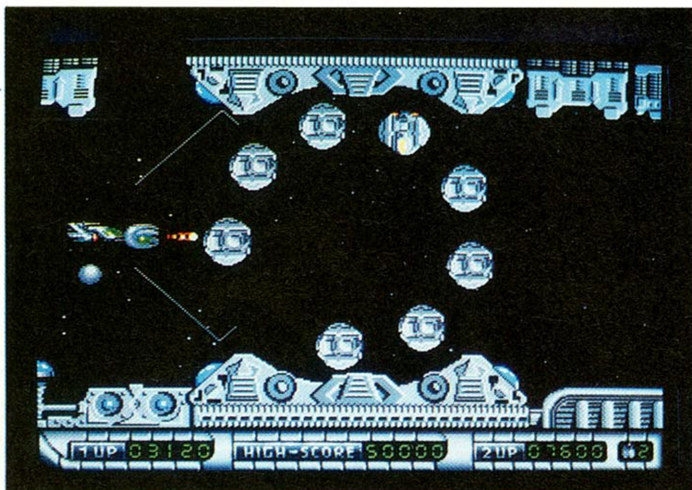
Der Arcade Gigant **CAPCOM** wird sich auch im Bereich des NES breitmachen; wenn man bedenkt, welche Games in den Arcades von CAPCOM waren, kann man nur hoffen, daß die Jungs vernünftige Programmierer haben und alles gut umsetzen.

Data East wird mit folgenden Umsetzungen in den Telespielmarkt einsteigen: RAMPAGE, COBRA COMMAND und ROBOCOP; man darf gespannt sein.

Es ist doch schon überraschend, wenn man so sieht, wer jetzt alles in den Telespiel-Markt einsteigt. Daß Activision da mitmischt, war irgendwie klar; denn immerhin sind sie ja damit das geworden, was sie heute sind: eines der angesehensten und größten Softwarehäuser der Welt. Auch Milton Bradley (MB), die ja vor ein paar Jahren mit Ihrem Vectrex eine richtige Pleite erlebt haben (schade eigentlich), steigt in den Nintendo-Markt ein. Und dann ist da noch Broderbound, die sich eigenlich von den Telespielkonsolen immer ferngehalten haben.







Als ausgefeiltes Shoot'em up präsentiert sich Katakis in der Amiga-Umsetzung, die uns noch besser als die C-64 Version gefallen hat. Katakis Amiga stellt hohe Ansprüche an die Reflexe des Spielers, ist trotz des Schwierigkeitsgrades aber sehr gut spielbar.

Katakis – jetzt auch für Amiga

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Amiga-Version von Katakis. Die Amiga-Version wurde gegenüber der C64-Realisierung grafisch noch wesentlich verfeinert. Hier wird dem Auge ein wahrer Leckerbissen geboten, besonders bei den Effekten wie Explosionen und Formationsflügen der Aliens wurde hier Maßarbeit geleistet. Katakis Amiga kann seine Verwandtschaft zu R-Type nicht ganz verleugnen, ist aber mit Sicherheit eines der interessantesten und spielbarsten Shoot'em Ups, die für den Amiga erhältlich sind. Freunde des anspruchsvollen Shoot'em Ups sollten sich Katakis für den Amiga keinesfalls entgehen lassen.

Die Kampfmaschine schlägt zurück

Nach dem Erfolg von Cybernoid I ist nun auch der Nachfolger in Sicht.
Cybernoid II THE REVENGE heißt das Werk aus dem Hause Hewson. Wieder einmal heißt es, ballern bis der Joystick raucht, diesmal mit neuen Waffensystemen. Aber auch die Aliens haben ein paar Extras dazubekommen.

Das Programm ist für C64, Spectrum und Amstrad CPC vorgesehen.

Neues aus dem Hause Rainbow Arts

Rainbow Arts erweitert das Genre der Geschicklichkeitsspiele mit Danger Freak um eine sehenswerte Variante. In vier arcadeähnlichen Levels müssen Sie beweisen, daß Sie das Zeug zu einem gestandenen Stuntman haben. Bei dem zu absolvierenden Programm können Sie Ihre Fähigkeiten im Motorradfahren, Wasserracing und anderen Disziplinen unter Beweis stellen. Danger Freak wird zunächst für das System C64 erhältlich sein, 16-Bit-Adaptionen sollen aber noch im Laufe dieses Jahres folgen.

Software aus England

Von Mandarin Software war zu erfahren, daß hier ein neues Arcadespiel in Vorbereitung ist. Starquake, so der Titel, hat zum Inhalt, mit Hilfe eines Blobs (Bio Logically Operated Being) das Herz eines Planeten wieder in Ordnung zu bringen.

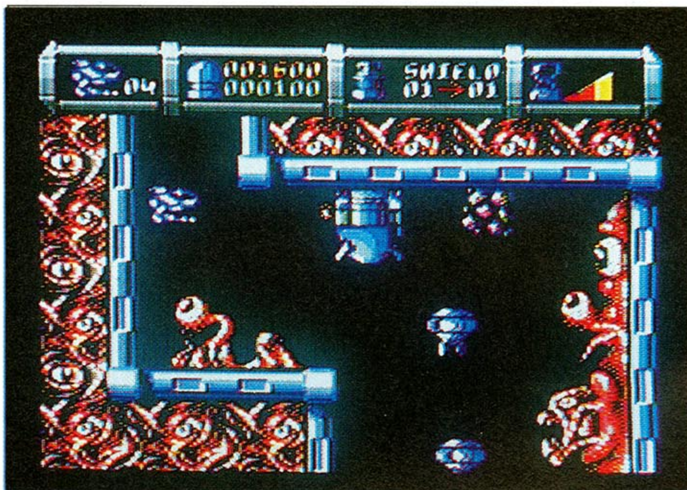
Starquake wird für die Systeme Atari ST und Amstrad PC zum Preis von 19,95 englischen Pfund erhältlich sein.

STOS – Der Game Creator

Machen Sie sich Ihre Spiele selbst, STOS macht's nicht nur möglich, sondern auch kinderleicht. Drei Disketten beinhalten viele nützliche Utilities, die Ihnen viel Arbeit abnehmen. Dazu bekommen Sie noch drei Spielprogramme, die Sie jederzeit modifizieren können.
STOS-Basic erlaubt Ihnen, bis zu 15 Sprites zu erstellen und zu bewegen, natürlich mit Kollisionsabfrage. Der Room-Editor ermöglicht Ihnen, die Räume ganz nach Geschmack zu gestalten, in denen Sie dann die Sprites verwerten können. Das alles können Sie dann auch noch mit Musik und Sounds hinterlegen; nun noch ein bißchen Scrolling hier, ein bißchen Effekt da, und fertig ist das selbst erstellte Spiel.
Nach dem Game-Maker auf dem C64 ist es nun auch dem Atari-Besitzer möglich, seine individuellen Spiele zu produzieren. Ein nützliches Werkzeug für denjenigen, der nicht nur Spiele kaufen will.

Double Dragon

Aus den U.S.A. erreichte uns eine Mitteilung, daß Mastertronic demnächst Double Dragon vorstellt. Ziel des Spieles ist die Befreiung der Freundin eines der Helden, die von einer Straßenbande gekidnappt wurde. Billy und Jimmy Lee, die Stars dieses Programms, sind allerdings erfahrene Kämpfer, die alles daran setzen werden, Billy's Freundin zu befreien. Freunde von Kung-Fu-Simulationen und andere Kampfsportfans sollten sich dieses Programm einmal ansehen.



Dunkle Mythen...

Ein Rollenspiel steht von MSW ins Haus. Myth of Darkness, so der Titel, hat zum Inhalt, aus einem umfangreichen Labyrinth zu entkommen.

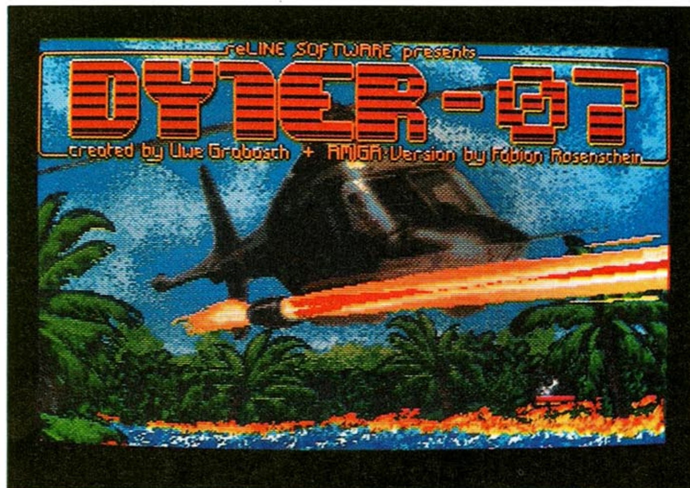
Keine einfache Aufgabe, da viele Monster das Entkommen zu verhindern suchen.

Dem Cleveren bietet sich jedoch durch Zaubersprüche die Möglichkeit, die Monster in ihre Schranken zu weisen.

Info:
Matz Soft Ware
Postfach 1318
8998 Lindenberg
Tel.: 08381/2727

Hubschrauberaction

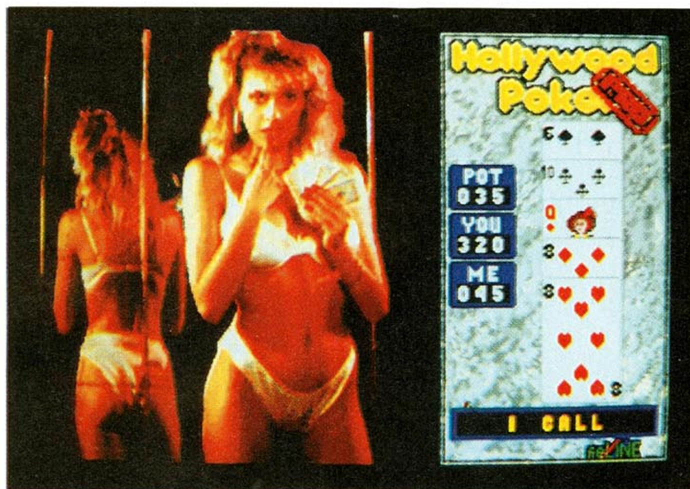
Mit Dyter-07 steht uns ein neues Hubschrauberactionspiel von Reline ins Haus. Schauplatz sind fünf karibische Inseln. Ihre Aufgabe: Erobern Sie drei Inseln, auf denen sich Feinde eingenistet haben. Eigene Soldaten müssen mit dem Hubschrauber an strategisch wichtige Punkte transportiert werden, so daß hier auch Strategieelemente zu verzeichnen sind.



Nackte Tatsachen

Reline Software bringt nun mit Hollywood Poker Pro eine überarbeitete Version des bekannten Programms Hollywood Poker heraus. Neben verbesserter Darstellung der Karten lächeln mehr oder weniger bekleidete Mädchen dem Pokerfan entgegen.

Nichts übermäßig Neues, dies aber wird in sehr appetitlicher Form präsentiert.



Infocoms Kehrtwende

Es ist schon verwunderlich, denn niemand hat je geglaubt, daß es passieren könnte. Und nun ist es soweit, Infocom paßt sich dem Markt an.

Ab sofort werden alle Infocom-Adventures Grafik haben, und nicht nur das, nein, Infocom wird sich auch in anderen Genres versuchen.

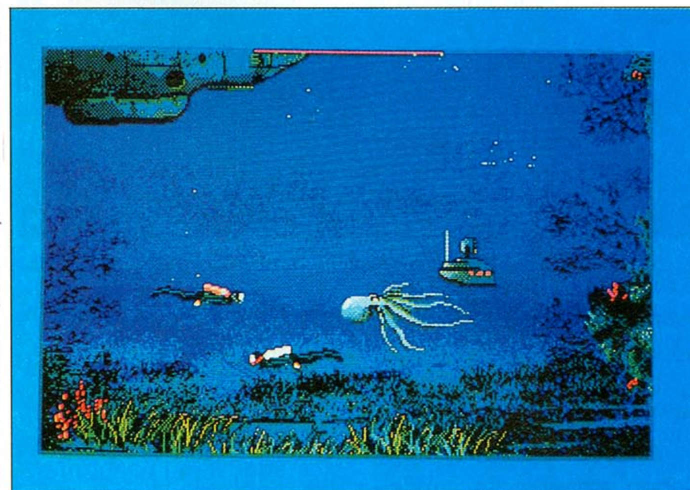
So wird Infocom z.B. in nächster Zeit einige Rollenspiele veröffentlichen, und man wird auch versuchen, sich im Bereich der Brettspiele zu etablieren.

Blicke zum Nachbarn – Software aus Frankreich

Aus Frankreich steht uns ein weiteres Strategie-Action Game von Infogrames ins Haus. In diesem Spiel müssen Sie mit allen Mitteln versuchen, Geiseln aus einer Botschaft zu befreien. Hinderlich an diesem Vorhaben sind Terroristen, die politische Forderungen mit Hilfe der Geiseln durchsetzen wollen. Mit Hilfe von Hubschraubern können Sie Männer auf das Dach der Botschaft herablassen, und, und, und...

Ebenfalls aus dem Hause Infogrames erwartet uns demnächst Operation Neptune. Aquaman hat hier diverse Action-Abenteuer zu bestehen, wie z.B. ein Duell mit Wasserscootern, das Überwinden von Untersee-Minenfeldern, Kampf gegen Haie und Froschmänner und vieles andere mehr.

Ziel des Spieles ist es zu verhindern, daß Yellow Shadow, ein gefährlicher Krimineller, die Macht über die gesamte Erde an sich reißt.





Keine Krise bei CRYSIS

Von der Firma CRYSYS sind zwei Programme für den Atari ST angekündigt. Das erste heißt Battle Probe und ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel, das an Goldrunner erinnert. Championship Cricket ist, wie der Name schon sagt, eine Cricket-Simulation für den ATARI ST, erste Screenshots zeigen eine sehr gute Grafik, über das Spiel können wir leider noch nichts sagen.

Software auf dem Prüfstand

Wie wir Software bewerten

Im Anhang an die einzelnen Software Reviews finden Sie das sogenannte Bewertungsschema. In diesem versuchen wir, Ihnen einen Eindruck des betreffenden Programms zu vermitteln. Das Bewertungsschema gliedert sich in die Bewertungskriterien GRAFIK, SOUND, SPIELWERT und PREIS/LEISTUNG sowie unsere MEINUNG.

GRAFIK gibt Aufschluß über die Qualität der Spielgrafiken, deren Animation, Detailtreue und Farbvielfalt.

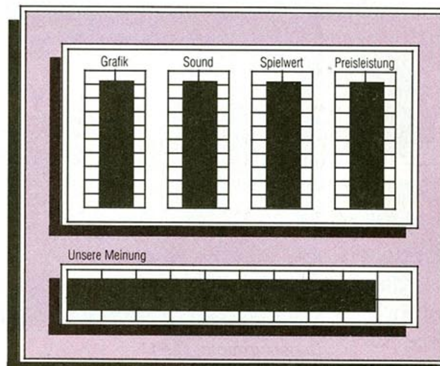
SOUND bewertet Qualität und Quantität der zum Einsatz kommenden Musikuntermalung sowie diverse Geräuscheffekte.

SPIELWERT ist zu verstehen als die Motivation, sich längere Zeit mit einem Programm zu beschäftigen. Je höher der Spielwert bewertet wird, desto höher sind in der Regel auch der Spielspaß und die Vielseitigkeit des besprochenen Programms.

PREIS/LEISTUNG stellt die gebotenen Möglichkeiten eines Programms dem Preis gegenüber, der dafür verlangt wird. Je höher die Bewertung für das PREIS/LEISTUNGs-Verhältnis ausfällt, desto mehr Extra-Features werden gegenüber dem Standard geboten.

Unsere MEINUNG schließlich soll Ihnen einen Eindruck vermitteln, wie wir in der Redaktion das betreffende Programm in seiner Gesamtheit beurteilen. Dies ist natürlich ein subjektiver Eindruck, der keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt, trotzdem mag er dazu dienen, Ihnen beim Kauf von Software zu helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

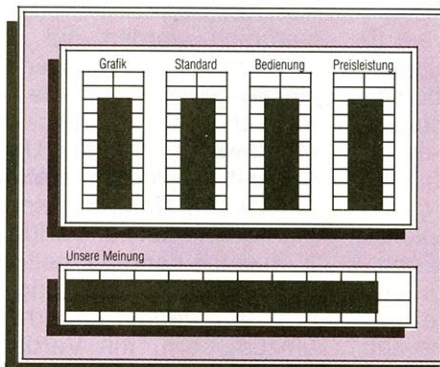
In diesem Schema sehen Sie die Bewertung für ein überdurchschnittlich gutes Spiel.



Beispiel für ein Bewertungsschema eines Spiels

Bei den Kategorien der Anwendungssoftware gliedert sich die Bewertung etwas anders. Hier sind die Punkte SPIELWERT und SOUND zweckmäßig durch die Kriterien BEDIENBARKEIT und STANDARD ersetzt.

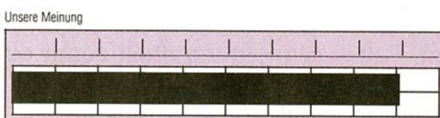
Die äußere Form des Schemas ist gleich geblieben, lediglich die Kriterien sind hier zweckmäßig ersetzt worden.



Beispiel für ein Bewertungsschema Anwendung

BEDIENBARKEIT gibt hier Aufschluß über das allgemeine Handling des Programms, bezieht aber auch die Qualität der Benutzerführung mit ein.

STANDARD schließlich stellt das Testprogramm anderen vergleichbaren Programmen gegenüber, um festzustellen, ob ein Programm sich durch seine Features vom Standard abhebt oder hinter diesem zurückbleibt. So können Sie leicht feststellen, ob Sie es z.B. mit einer spartanisch ausgestatteten Schreibhilfe oder mit einer komfortablen Textverarbeitung zu tun haben.



Beispiel für ein komprimiertes Bewertungsschema

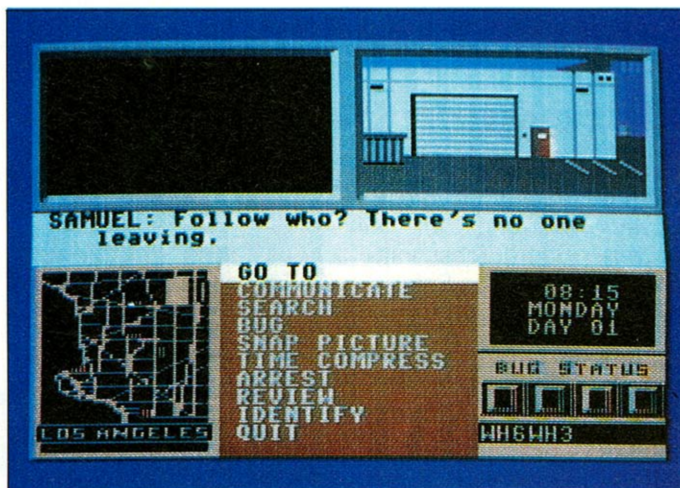
In diesem Schema werden alle Kriterien zu einer schlüssigen Gesamtbewertung zusammengefaßt.

Darüber hinaus finden Sie im Anschluß an die halbseitigen Reviews ein etwas komprimiertes Bewertungsschema. Da die gesamte Wertung hier in einem Punkt vorgenommen wird, ist dieser Wert mit "Value for Money" in etwa gleichzusetzen, d.h. alle Kriterien, die in dem ausführlichen Schema getrennt bewertet werden, sind hier zu einem schlüssigen Wert zusammengefaßt.

(mm)

L.A. Crackdown

Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, MS/DOS
Preis: ca. 50,– DM (C-64); ca. 80,– DM (MS/Dos)



Bildschirmfoto: C-64

Um einen Drogendealerring zu sprengen, sind umfangreiche Recherchen zu tätigen. Doch schon eine einzige falsche Verhaftung kann das Scheitern des Projektes zur Folge haben.

Undercover Agent

Der Drogenhandel stellt nicht nur in den USA ein ernstes Problem dar. Mafia-ähnliche Dealerringe verdienen mit dem Verkauf von gefährlichen Drogen Millionen. Die Polizei ist oft machtlos, da die Händlerringe glänzend organisiert sind.

Epyx hat sich nun dieser Thematik angenommen und eine überzeugende Simulation der Polizeiarbeit bei der Drogenbekämpfung vorgelegt.

Als Undercover Agent ist es Ihre Aufgabe, zusammen mit einem Kollegen Beweise für den illegalen Handel zusammenzutragen und gegebenenfalls die Rädelsführer und deren Spießgesellen zu verhaften. Zu diesem Zweck muß sehr sorgfältig und umsichtig ermittelt werden. Bekommen die Dealer Wind von den Ermittlungen, war alles umsonst, da in diesem Fall eine unkontrollierbare Verlagerung der Aktionen vorgenommen wird. Dies ist gleichbedeutend mit dem Scheitern der Ermittlungen. Auf der anderen Seite kann eine zu früh erfolgte Verhaftung eines untergeordneten Verteilers ebenfalls dazu führen, daß der Rest der Bande sich in den Untergrund absetzt. Die Ermittlungen sind also in jedem Fall eine Gratwanderung zwischen dem Beschaffen von Informationen und dem Versuch, selbst nicht erkannt zu werden.

Wanzen und andere polizeiliche Hilfsmittel...

Natürlich werden die Dealer sich nicht selbst ans Messer liefern. Um sie der gerechten Strafe zuzuführen, müssen allerdings hieb- und stichfeste Beweise vorliegen. Und um derer habhaft zu werden, stehen dem dynamischen Nachwuchspolizisten einige Hilfsmittel zur Verfügung.

Zum einen kann der beiliegende Kollege (Rookie) dazu eingesetzt werden, in diversen Lagerhäusern herumzustöbern, mit Verdächtigen zu sprechen oder ein Telefon mit Wanzen zu versehen. Weitere Ansatzpunkte für die Ermittlung können sich aus der Verfolgung verdächtiger Fahrzeuge ergeben. Dabei können Örtlichkeiten erschlossen werden, die vorher nicht zugänglich waren, Verfolgung stellt somit ein unerläßliches Mittel dar, um sich Informationen zu verschaffen.

Sind einige Tonbandaufnahmen gemacht und einige beweiskräftige Bilder geschossen, müssen die so gewonnenen Informationen zu einem schlüssigen Gesamtbild zusammengesetzt werden. Liegen genügend Beweise vor, steht Ihnen Ruhm und Ehre zu und der Verhaftung der Schuldigen nichts mehr im Wege...

Resümee

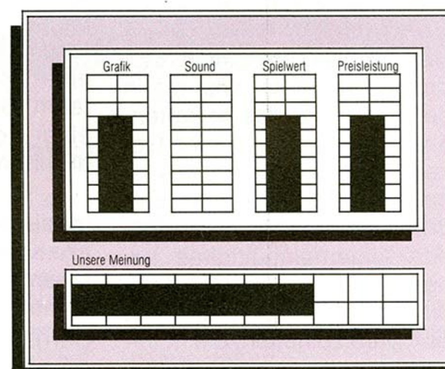
L.A. Crackdown präsentiert sich als interessant verpackter Einblick in die Tätigkeit der Polizisten, die mit der Bekämpfung des Rauschmittelhandels betraut sind. Eine übersichtliche Einteilung des Screens, eine präzise menügesteuerte Auswahl der Aktionen und nicht zuletzt die gute grafische Umsetzung des Themas versprechen Stunden spannender Unterhaltung. Der Realismus dieser Simulation erreicht zwar nicht das Niveau von Police Quest, der einzigen vergleichbaren Adaption dieses Themas, in Anbetracht der Leistungsmöglichkeiten des C-64 wurde hier jedoch ganze Arbeit geleistet. C-64-Benutzer sollten sich diese Simulation auf jeden Fall einmal ansehen.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

Ihre Ermittlungen führen Sie unter anderem in die zwielichtige Sushi-Bar. Gerüchte besagen, daß hier des öfteren Mr. Sims auftaucht, der unmittelbar verdächtig ist.



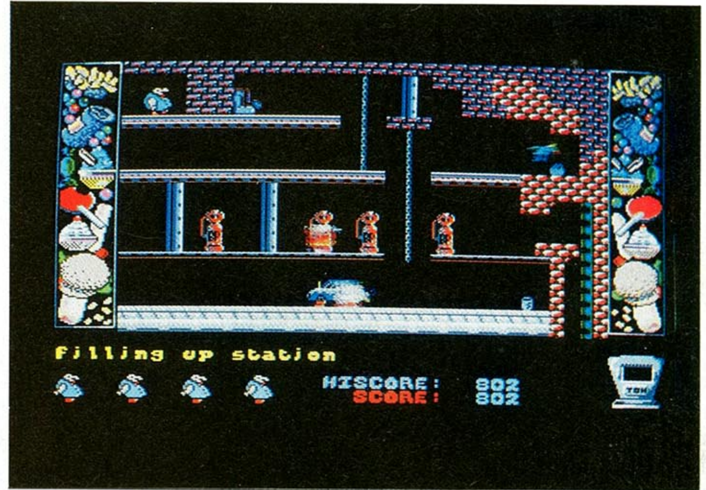
Chubby Gristle

Hersteller: Grand Slam
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
Systeme: C-64, Atari ST, Amiga
Preis: ca. 45,– DM

Jumping Jack Flesh

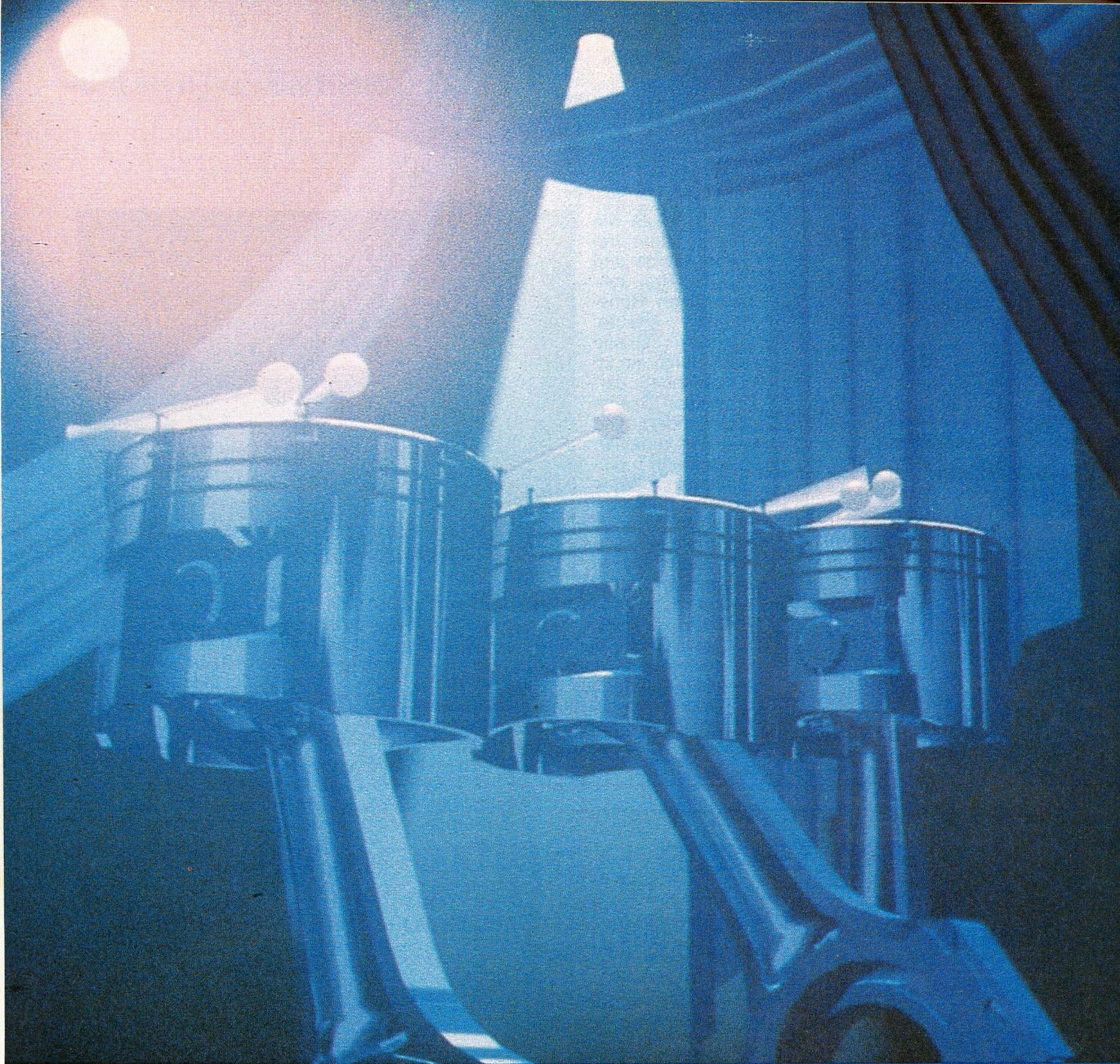
Chubby Gristle war schon von jeher ein imposantes Stück Menschenfleisch. Nun hat er sich auch noch dazu entschlossen, der dickste Mann der Welt zu werden. Aus diesem Grund muß er sich noch einige Pfunde anfressen. Genauer gesagt ist Chubbys magische Grenze die "Eine Tonne"-Marke auf der Waage. Um seine Freßexzesse zu finanzieren, jobbt Chubby als Parkplatzwächter. Chubby Gristle folgt einem Spielkonzept, das in dieser Form seit Jahren nicht mehr aufgetaucht ist. Gemeint ist das Jump-and-Run-Genre, das durch Spiele wie Manic Miner bekannt wurde und vor ca. drei Jahren einen Höhepunkt erlebte. Chubby Gristle muß durch ein im Querschnitt dargestelltes Szenario wandern und alle dort verteilten Leckereien einsammeln. Viele sind nur durch geschickte Sprünge zu erreichen, welche durch umherfliegende und wandernde Widersacher erschwert werden. Zu Beginn des Spiels kann Chubby Gristle nur fünf Räume untersuchen, erst wenn er die Gummistiefel gefunden und angelegt hat, kann er durch die Kanalisation neue Jagdgebiete aufsuchen. Den Stiefeln ähnlich finden sich in den einzelnen Räumen immer wieder Gegenstände, die in gewissen Situationen ein weiteres Vorankommen erst möglich machen.

(hs)



Bildschirmfoto: Amiga

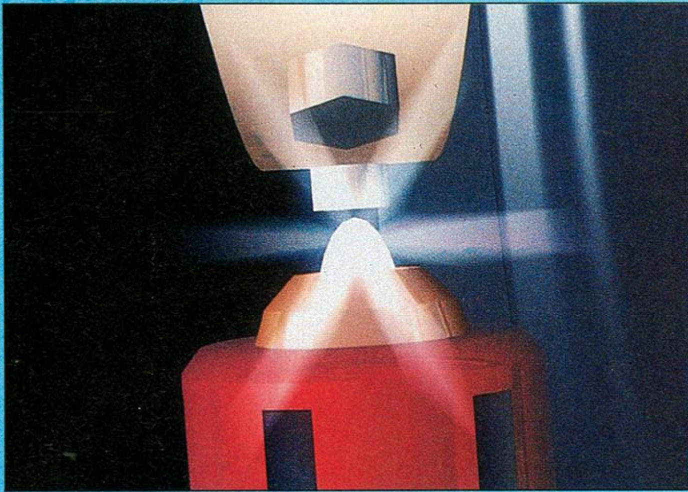
Unsere Meinung



Traumhafte

Die Computergrafik nimmt einen immer höheren Stellenwert in unseren Medien ein. Bunte Bilder, die sich aus dem Fernseher herausbewegen, Fußballstadien, die sich aus dem Nichts heraus aufbauen und als silbern glänzendes, sphärisches Etwas über den Monitor gleiten, all dies wäre ohne den Einsatz von leistungsfähigen Computergrafiken nicht möglich. Doch die Firmen, die mit der Erstellung solcher Grafiken beschäftigt sind, schirmen ihre Geheimnisse sorgfältig vor allzu neugierigen Blicken ab. JOYSTICK hatte Gelegenheit, einigen professionellen Anbietern bei der Arbeit über die Schulter zu schauen.

Computergrafik



Mit Hilfe entsprechender Rechenanlagen erschließen sich Möglichkeiten der grafischen Darstellung, die bisher aus technischen Gründen verschlossen geblieben sind.

Zoomfahrten in das Herz von Objekten, Kamerafahrten, die von nirgendwo nach irgendwo führen, dies alles ist möglich, seit der Computer für die Darstellung von Dingen eingesetzt wird, die sich vorher aufgrund unüberbrückbarer technischer Probleme der Einsichtnahme durch den Menschen entzogen.

Dabei werden gleich zwei neue Darstellungskonzeptionen verwirklicht. Zum einen ist es nun möglich, Vorgänge im inneren von Molekülen oder Maschinen detailgenau und mathematisch präzise darzustellen.

Zum anderen eröffnen sich dem Künstler völlig neue Perspektiven, kreativ zu arbeiten.

Allerdings ist mehr als künstlerische Begabung notwendig, um dem Computer traumhafte, perfekt animierte Grafiken zu entlocken. Schon das technische Equipment muß vom Feinsten sein, ebenso natürlich die zum Einsatz kommende Software, um sehenswerte Ergebnisse zu erzielen. Jedoch, die beste Hard- und Software allein kann keine Grafiken erzeugen. Erst die Kreativität der an der Arbeit beteiligten Personen gibt der Grafik das unverwechselbare Profil.

Ergo:
Ohne Know-how bewegt sich nichts. Die besondere Schwierigkeit liegt darin, daß der betreffende Künstler nicht nur sicher im Umgang mit Farben und Formen sein muß. Ohne umfassende Programmierkenntnisse der zum Einsatz kommenden Rechner lassen sich keine Kunstwerke herbeizaubern.

Spätestens an diesem Punkt stellt sich die Frage nach dem Sinn animierter Computergrafiken, da man ja auch mit Trickfilmen beachtliche Ergebnisse erzielen kann.

Da in letzter Zeit auch bemerkenswerte Leistungen mit Videomanipulation erzielt wurden, ist es an der Zeit, die Zusammenhänge sowie Sinn und Nutzen der einzelnen Verfahren zu entwirren.

JOYSTICK hat für Sie einige interessante Fakten zu diesem Themenkomplex zusammengetragen.

Warum Computergrafik?

Aus welchem Grund greift man nun auf den Rechner zurück, um auf diese Weise eine animierte Grafik zu erstellen?

Um diese Frage zu klären, haben wir vor Ort für Sie recherchiert. Begleiten Sie uns auf unserem Streifzug durch die Welt der Sprites und Bobs, der Frames und Keys, sowohl in künstlerischer als auch in technischer Hinsicht.

Computergrafik findet, wie bereits eingangs beschrieben, hauptsächlich dort Anwendung, wo aus technischen Gründen eine Einsichtnahme nicht möglich ist, und dort, wo der Computer bewußt als Stilmittel eingesetzt wird, beispielsweise, um besondere Effekte zu erzielen, die weder mit den Mitteln des Trickfilms noch mit denen der Videomanipulation machbar sind.

Computergrafik hat mittlerweile Einzug in alle gängigen Bildmedien gehalten. Nicht nur Werbetreibende haben festgestellt, daß sich ihre Waren mittels grafischer Datenverarbeitung im allerbesten Licht darstellen lassen. Hollywoods Regisseure und Trickspezialisten haben das neue Werkzeug für sich entdeckt. Mit dem Film " The last Starfighter " wurde eine neue Ära der Filmtricks eingeleitet. Für diesen SF-Film wurden sämtliche Weltraumsequenzen aus Kostengründen mit Hilfe des Rechners realisiert. Erst im nachhinein stellte man fest, daß hier ein dramaturgischer Durchbruch erreicht wurde, denn eben die mit dem Computer erstellten Szenen hatten eine ganz eigene Brillianz und Qualität. Hier wurde eine Realität vorgeführt, die unseren Augen das Unmögliche näher brachte.

In diesem Zusammenhang gewinnt die Existenz eines Schauspielers, den es nicht tatsächlich gibt, an Qualität. Max Headroom nennt sich der Moderator diverser Musiksendungen im britischen und amerikanischen Fernsehen. Dieser Mr. Headroom flachst, witzelt und reißt Sprüche, ist aber trotz alledem eine Kunstperson, die mit Hilfe des Rechners zum Leben erweckt wird. Aber nach wie vor stellt die Werbung das wesentliche Einsatzgebiet der Computergrafik dar.

Faktor Werbung

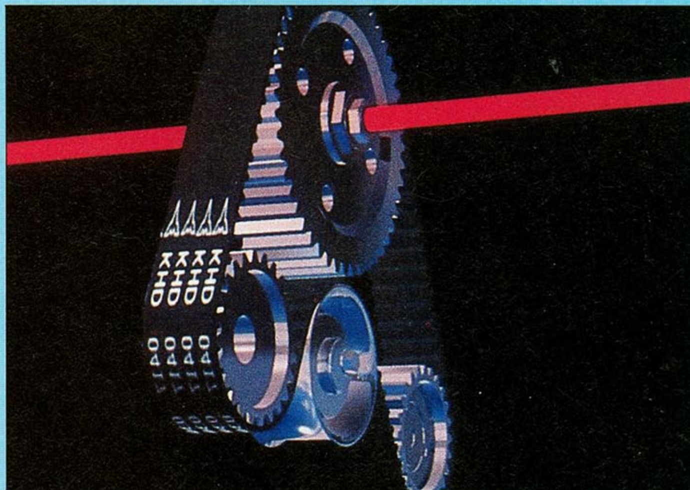
Hier ist auch die hauptsächliche Zielgruppe der verschiedenen Anbieter zu suchen, die sich professionell mit der Erstellung von Computergrafiken beschäftigt.

Die Qualität der Produkte reicht dabei bis zu Produktionen, in denen nicht mehr zu unterscheiden ist, welche Teile mit Hilfe des Rechners erstellt wurden und welche realen Bestandteile in die Grafiken einkopiert wurden.

Professionelle Arbeit hat natürlich ihren Preis, und so verwundert es kaum, daß für qualitativ hochwertige Produkte Preise von DM 1000,– bis 12000,– DM pro Sekunde verlangt

und auch bezahlt werden. Außerdem kommt noch hinzu, daß die Jahresproduktion eines renommierten Grafikerstellers aus dem Raum München nur etwa zwanzig Minuten beträgt. Trotzdem ist ein ganzer Stab von Programmierern und Mitarbeitern fast rund um die Uhr beschäftigt, um diese Leistung zu erbringen.

Hat sich bei der Auftragsbesprechung herauskristallisiert, daß die gestellte Aufgabe am besten oder nur mit Hilfe der Computergrafik gelöst werden kann, muß eine Konzeption zur Realisierung entwickelt werden.



Am Anfang war das Storyboard

Die Arbeit an einer neuen Produktion beginnt zunächst mit der Erstellung eines sogenannten Storyboards. Schließlich braucht man ja eine präzise Vorstellung, wie die fertige Arbeit einmal aussehen soll.

Den Ursprung des Storyboards müssen wir bei den Filmschaffenden suchen. Es stellt so etwas wie ein Drehbuch mit Bildern dar, in dem der Ablauf des Films, mit einem Comic vergleichbar, dargestellt wird. In Absprache mit dem jeweiligen Auftraggeber werden mehrere erfolgversprechende Konzepte erstellt. Ist die Entscheidung zugunsten der einen oder anderen Idee gefallen, werden Vorstellungen der einzelnen Szenen entwickelt, und auf diese Weise wird das Gesamtaufkommen schon einmal in kleinere Schritte zerlegt.

Um den Aufwand zu verdeutlichen, der zur Erstellung einer derartigen Produktion notwendig ist, müssen wir die technischen Voraussetzungen etwas genauer beleuchten.

Um dem menschlichen Auge eine fließende Bewegung vorzutäuschen, müssen mindestens 25 Bilder pro Sekunde hintereinander folgend projiziert werden. Ab dieser Frequenz ist das menschliche Auge nicht mehr in der Lage, einzelne Bilder voneinander zu trennen; der Eindruck einer fließenden Bewegung entsteht. Verwendet man z.B. 50 Bilder pro Sekunde, läßt sich ein wesentlich höherer Grad an Realitätsnähe in der Bewegung erzeugen, als dies mit einer Bildwechselfrequenz von 25 Bildern pro Sekunde möglich wäre.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist die Auflösung, mit der gearbeitet wird. Je höher die verwendete Auflösung ist, desto mehr entsteht ein fotografischer Charakter, der keinesfalls auf den Einsatz von Computergrafik schließen läßt.

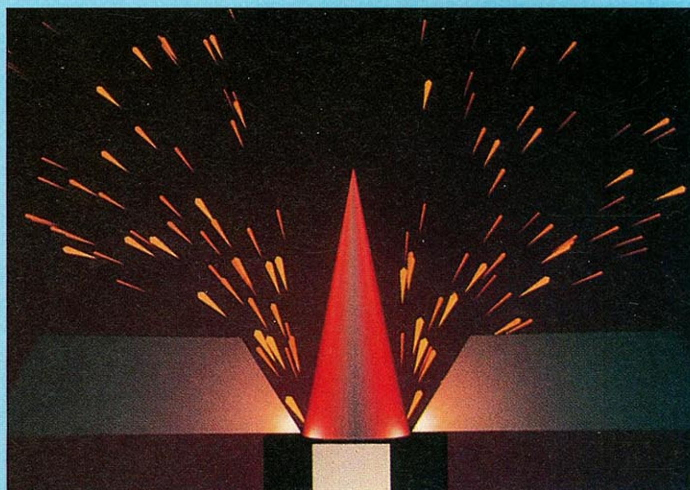
In der Tat werden Auflösungen bis zu 1200 Zeilen pro Bild verwendet. Wenn man bedenkt, daß ein Fernsehgerät nur etwa 625 Zeilen auflöst, stellt sich die Frage, warum solche hohen Auflösungen überhaupt verwendet werden, wenn das Sichtgerät dies nicht unterstützt.

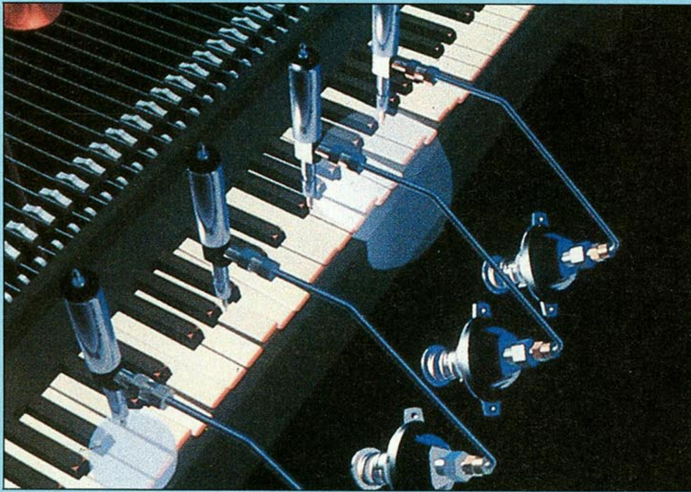
Hierbei kommt nun zum Tragen, daß sich eine hochauflösende Grafik wesentlich besser und effektvoller in eine niedrigauflösende umsetzen läßt, als dies umgekehrt der Fall ist.

Programmierte Kunst

Wenn nun eine relativ präzise Vorstellung des fertigen Produkts vorliegt, ist der nächste Schritt die Definierung der einzelnen Objekte, Hintergründe und, was keinesfalls übersehen werden darf, die Auswahl der Musik, die die Produktion später begleiten wird. Bei der Erstellung der Objekte und Hintergründe steht natürlich bereits die Verkaufsintention im Vordergrund, da der Auftraggeber ja möglichst umfassend über sein Produkt informieren will.

Einerseits soll die Realisierung die Produktinformation unterstützen, andererseits darf das Produkt durch die Realisation nicht in den Hintergrund gedrängt werden. Hier kommt die Computergrafik den Vorstellungen der Werbetreibenden sehr entgegen. Das Objekt ihrer Bemühungen läßt sich einerseits überrealistisch dar-





stellen, andererseits durch die neuen Möglichkeiten der Computergrafik zum effektiven Mittelpunkt der Werbespots stilisieren. Kein Wunder, ein Fotoapparat, so groß wie eine Kathedrale, ist nur schwer zu übersehen.

Durch die Kombination von Information und Faszination entsteht so der Gesamteindruck, der den wesentlichen Reiz des Videos in seiner Gesamtheit ausmacht.

Jetzt kommt Bewegung ins Bild...

Nachdem nun ein buntes Potpourri von Hintergründen und Objekten entstanden ist, beginnt ein weiterer wesentlicher Arbeitsabschnitt. Ziel der Arbeit ist ja , eine animierte Computergrafik zu erstellen, die einerseits ein möglichst hohes Maß an Detailtreue im Hinblick auf Proportionen, Licht und Schatten, Brechung und Reflexion aufweist, andererseits aber auch eine starke Dynamik in der Darstellung von Bewegung, Objektbewegung und in der Kamaraführung beinhaltet.



Und hier beginnt die Sache überwältigende Dimensionen anzunehmen. Wenn in einem Bild eine Auflösung von ca. 1200 * 800 Bildpunkten verwendet wird, besteht jedes Bild aus ca. 960.000 Bildpunkten.

Wenn man nun von der minimalen Bildwechselfrequenz von 25 Bilder pro Sekunde ausgeht, bedeutet das, daß pro Sekunde 24.000.000 Bildpunkte erzeugt werden müssen. Für einen fünf-Minuten-Spot müssen demnach 7,2 Milliarden Bildpunkte berechnet und gespeichert werden!

Dazu ist natürlich ein enormer Rechenaufwand notwendig.

Leistungsdaten eines Color TV
Auflösung: ca. 5 MHz
Bildwechselfrequenz: 50 Hz
Zeilenfrequenz: 16,625 Hz

Leistungsdaten eines Studiomonitors
Auflösung: ca. 8 MHz
Bildwechselfrequenz: 50/100 Hz
Zeilenfrequenz: bis 38 MHz

Um die anfallenden Rechenoperationen bewältigen zu können, müssen entsprechende Kapazitäten zur Verfügung stehen.

Verbreitet ist hier der Ghoul, ein Rechner, der ca. 40 Megabyte Arbeitsspeicher aufweist. Trotzdem ist diese – zugegebenermaßen beachtliche – Kapazität nicht immer ausreichend, so daß entsprechende Fremdkapazitäten zur Unterstützung herangezogen werden müssen. Anhand dieser Daten verwundert dann auch der auf den ersten Blick gering erscheinende Jahresausstoß von zwanzig Minuten nicht weiter.

Formen, Farben und Symbole

Bei der Erstellung von Computergrafiken wird den Bereichen Form- und Farbgebung sowie der Symbolik große Bedeutung beigemessen. Mit ihrer Hilfe wird der emotionale Bereich des Menschen angesprochen. So können unterschwellig Inhalte vermittelt werden, die auf informativ rationalem Wege kaum an den Betrachter weitergegeben werden können.

Schließlich soll Werbung ja Inhalte vermitteln, die von Freiheit über Wildnis und Abenteuer bis hin zu Eleganz, Noblesse und Exclusivität reichen. Solche Inhalte lassen sich zugegebenermaßen kaum in einer rationalen Art und Weise vermitteln. Wer würde denn schon, ohne die tatkräftige Unterstützung der Werbung, z.B. Glimmstengel mit einem der obengenannten Begriffe assoziieren?

Der wesentliche Effekt dieser Werbung ist, daß unterschwellig vermittelte Informationen meist nicht bewußt wahrgenommen werden und

demnach auch keinen rationalen Filter durchlaufen. Auf diese Art und Weise werden Inhalte vermittelt, die möglichst ohne den Umweg über eine rationale Überprüfung in Konsumverhalten umgesetzt werden sollen.

So gesehen sind viele Faktoren zu berücksichtigen, um eine Grafik zu erstellen und ihr das gewünschte Leben einzuhauchen.

Videomanipulation

Wer hat sie nicht schon gesehen, die Bilder, die sich elegant aus dem Fernseher herausdrehen und dabei gleichzeitig einem anderen Bild Platz machen, und die Fernsehmoderatoren, die vor einer eingeblendeten Wetterkarte stehen? Diese und andere Effekte mit bestehenden Bildern entstehen in den Studios der Filmgesellschaften.

Für diesen Zweck existieren ganze Abteilungen, die bereits erstellte Bilder z.B. mit Hilfe der Paint Box nachbearbeiten. Hier können dann Farbgebung und -gestaltung nachträglich beeinflußt werden oder schwarzweiß aufgenommene Bilder nachträglich koloriert werden.

Allgemein gesehen setzt sich Videomanipulation mit der Bearbeitung bereits erstellter Bilder auseinander. Die hier zur Verfügung stehenden Mittel sind reichhaltig und erlauben fast jede Art der Manipulation. Körper können um jede beliebige Achse gedreht und verschoben werden, Bilder in andere eingeblendet werden und vieles mehr. Auch Zerbröselungseffekte jeder Art sind ja hinlänglich bekannt und können kaum noch jemanden übermäßig begeistern. Doch hiermit sind die Möglichkeiten der Videomanipulation bei weitem noch nicht erschöpft. Mit Hilfe des Mirage-Gerätes können vorliegende Bilder auf geometrische Körper, wie z.B. eine Flasche oder ein Glas, aufgezogen werden!

So lassen sich Effekte erzielen, die mit den bisherigen Möglichkeiten nicht oder nur unter Schwierigkeiten erzielt werden konnten. Diese Beispiele repräsentieren natürlich nur einen kleinen Querschnitt durch die Palette der Möglichkeiten, die das neue Medium zur Verfügung stellt.

Computergrafik zu Hause

Auch dem Heimanwender offenbart sich eine ganze Fülle von Programmen, die der grafischen Erstellung kleiner Kunstwerke dienen. Die Qualität der Grafiken, die so erzeugt werden können, finden Ihre Grenzen natürlich einerseits in der Leistungsfähigkeit der Maschine, andererseits im kreativen Leistungsvermögen desjenigen, der mit der Arbeit beschäftigt ist. Mit Programmen wie D-Paint, Photon Paint, Degas, Quantum Paint oder PC Paint Brush eröffnen sich auch dem weniger Geübten beachtliche Möglichkeiten der künstlerischen Entfaltung. Immerhin hat sich, ausgehend von den Fähigkeiten der Maschine, eine ganze Stilrichtung herausgebildet, die Raum für phantastische Kunst bereitstellt. Die Rede ist von Kunst mit dem Computer.

Mittlerweile sind zu diesem Bereich auch eine ganze Reihe von Public Domain- Disketten erschienen. Dort sind fertige Vorlagen jeder Stilrichtung zu finden, die meist in Form von Slide Shows angeboten werden. Außerdem haben sich eine Reihe von Anbietern auf Computerkunst spezialisiert. Hier sind dann Programmreihen wie z.B. Amiga Art Machine zu finden, in denen mehr oder weniger aktuelle Grafiken und Bilder veröffentlicht werden.

Doch auch die Animation kommt nicht zu kurz, wenn man die zur Verfügung stehenden Animationsprogramme nutzt. Programme wie Deluxe Video, Deluxe Productions oder Videoscape 3D, um nur einige zu nennen, sind in der Lage, Ihren Kunstwerken das gewünschte Leben zu verleihen, ja ganze Trickfilmsequenzen können so erstellt und abgespeichert werden. Dabei arbeiten die angesprochenen Programme sehr präzise. So kann eindeutig der Weg definiert werden, den das Objekt im späteren Spot einmal nehmen soll, die Bewegungen der Kamera können eingestellt werden, ebenso die Positionierung der diversen Lichtquellen und alle anderen Daten, die in irgendeiner Form Einfluß auf Darstellung und Bewegung der Objekte nehmen können. Sind hier einmal alle Parameter definiert, übernimmt der Rechner die restliche Arbeit und erstellt die einzelnen Phasen der Bewegung, die danach auf Diskette oder Festplatte abgelegt werden können.

Grenzen sind hier, sowohl in der Definierung der Objekte als auch in der Länge der Sequenzen,nur durch den zur Verfügung stehenden Speicherraum gegeben, da Animationssequenzen als recht speicherintensiv einzustufen sind.

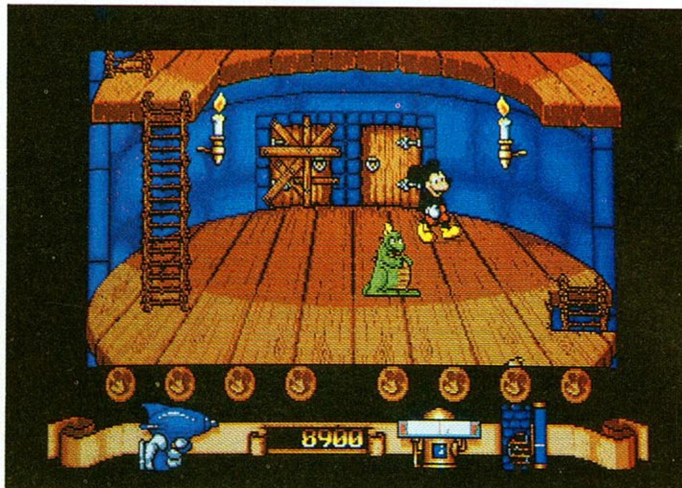
Zu guter Letzt lassen sich die so erstellten kleinen Filme auch noch mit entsprechender Musik oder Geräuscheffekten unterlegen. Hier können dann selbstkomponierte Stücke oder digitalisierte Sounds eingebracht werden. (mm)

Credits
Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung der
Steiner Film GmbH, 8022 Grünwald
ARRI TV, 8000 München 40
Lemuel Film, 8000 München 40



Mickey Mouse

Hersteller: Gremlin Graphics Software
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, CBM 64/128, Spectrum, Amstrad CPC
Preis: 40,– bis 70,– DM



Bildschirmfoto Atari ST

Im Verlauf Ihrer Abenteuer müssen Sie sich mit diversen Gegnern auseinandersetzen, die Sie bei der Rettung von Disneyland ganz schön außer Atem bringen können.

Auf der Suche nach dem Zauberstab

Der böse König der Ungeheuer hat Merlins Zauberstab gestohlen und in vier Teile gebrochen. Nun will er Disneyland erobern, das ohne die magische Kraft des Stabes verloren ist. Mickeys Aufgabe ist es nun, die vier Teile wiederzubeschaffen und Disneyland zu retten. Aber der Weg durch die Türme des Bösen ist mit vielen Gefahren verbunden, grauenvolle Monstren und garstige Hexen machen Mickey das Leben schwer. Zum Glück sind einige Ungeheuer allergisch gegen Wasser und können mit der Spritzpistole aufgelöst werden. Dennoch muß mit dem Wasser sparsam umgegangen werden, da nur eine kleine Ration vorhanden ist und nur in bestimmten Räumen nachgetankt werden kann. Andere Ungeheuer können nur mit dem Gummihammer erlegt werden und verwandeln sich nach ihrem Dahinscheiden in nützliche Gegenstände, die aufgesammelt werden müssen.

Hinter verschlossenen Türen...

Hat man erst einmal einen Schlüssel gefunden, kann man durch eine Tür gehen und verschiedene Sondermissionen erfüllen. Wenn man solch eine Aufgabe erfolgreich besteht und den Raum verläßt, wird die entsprechende Tür zugenagelt. Sind alle Türen eines Turmes zugenagelt, muß man sich im Zweikampf mit einer der vier Hexen messen, um den heißersehnten Teil des Zauberstabes zu bekommen. Letztendlich, wenn man alle vier Teile des Zauberstabes gefunden hat, entbrennt der Zweikampf mit dem bösen König Ogre, den man mit der Wasserpistole bezwingen muß. Sondermissionen bestehen unter anderem darin, sich den Weg durch ein Labyrinth zu bahnen und Hammer, Nägel und Bretter zu suchen, ohne die die entsprechende Tür nicht zugenagelt werden kann. In einem anderen Raum gilt es, Blasen mit einem Hammer zu zerstören, um seinen Wasserhaushalt wieder aufzufrischen. Begleiten Sie Mickey auf seiner abenteuerlichen Wanderschaft durch das Reich des Bösen.

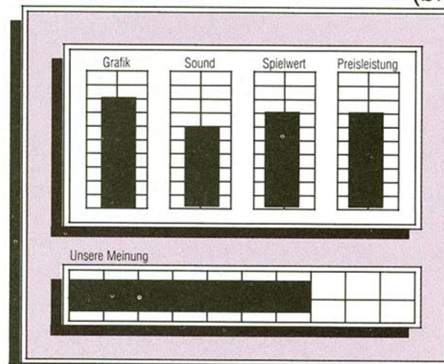


Bildschirmfoto Atari ST

Zerstören Sie die aufsteigenden Blasen, bevor Ihr Laufband von Ihnen zermürbt wird! Allerdings dürfen Sie die freundlichen Geister nicht völlig unbeachtet lassen...

Fazit

Grafik und Spielwitz kommen bei diesem spannenden Grafikadventure gewiß nicht zu kurz. Die Umsetzung der berühmten Comic-Figur auf den Atari ist gut gelungen und läßt durch die hervorragende Animation keine Langeweile aufkommen. Mickey Mouse ist ein Spiel, das nicht nur Adventure-Fans anspricht, sondern auch den Freunden der legendären Comic-Figur gefallen wird. Die Steuerung erfolgt bei den Atari- und C-64-Versionen über die Tastatur und Joystick, bei der Version für Spectrum nur über die Tastatur und bei der Amstrad-Version optional über Joystick oder Tastatur. Mit einem guten Joystick sind die verschiedenen Missionen relativ leicht zu erfüllen. Anzumerken ist, daß die Umschaltung von Spritzpistole auf den Gummihammer etwas gewöhnungsbedürftig ist. Alles in allem ist es aber ein Spiel, das nicht nach einer Stunde in die Schublade wandert. Dazu gibt es einen Bonus für jeden, der dieses Spiel erwirbt: ein mitgeliefertes Gewinnspiel bietet die Möglichkeit, einen siebentägigen Aufenthalt in Disneyland (Florida) zu gewinnen.
(br)



Salamander

Hersteller: Konami/Imagine
Vertrieb: Fachhandel
System: C-128/64
Preis: ca. DM 50,–

Bildschirmfoto: C-64

Höhlen der Verzweiflung

Jenseits der Unendlichkeit liegt eine Galaxis, die von den bösen Mächten des despotischen Salamanders beherrscht wird. Unser Held muß nun zunächst seine Landsleute davon überzeugen, mit ihm die gefährliche Reise in diese Galaxis zu wagen.
Dort, am Eingang einer Höhle, nimmt das Grauen seinen Anfang. Doch die Höhle ist ein Spielplatz im Vergleich zu dem, was unsere wackeren Recken noch erwartet. In diesen Höhlen treiben zahlreiche Monster ihr Unwesen. Da wären zum Beispiel organische Zerstörungsmonster, durch deren Zellgewebe sich unser Held den Weg freischießen muß.
Zu allem Unglück schließen sich die mit dem Laser geschossenen Wunden relativ schnell, so daß gute Reaktionen erforderlich sind, um den Weg durch das Gewebe zu bahnen. Doch dies ist noch eine der geringeren Gefahren, die in diesen finsteren Höhlen auf Sie warten.

Technik macht's möglich

Zu Beginn des Spiels verfügt das kleine Raumschiff lediglich über einen mittleren, handelsüblichen Laser.
Bei entsprechend guten Schußleistungen verwandeln sich gelegentlich vernichtete Feinde in grünlich blinkende Kugeln, die es aufzunehmen gilt. Gelingt dies, hat man einen Satelliten im Schlepptau, der in die gleiche Richtung wie das kleine Raumschiff feuert.

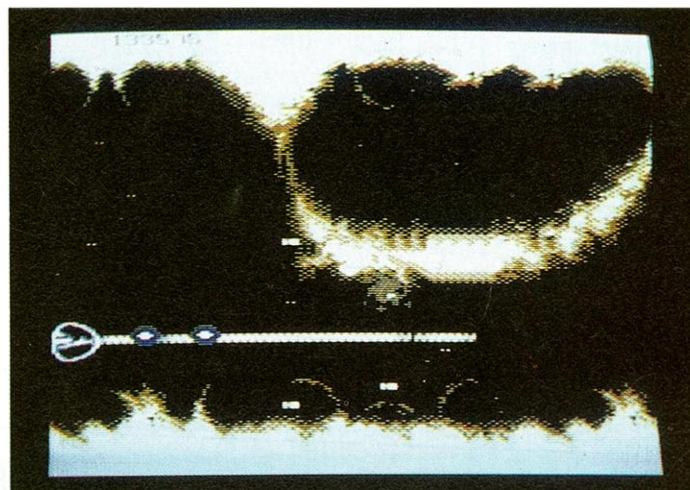
Insgesamt drei Satelliten lassen sich auf diese Weise ankoppeln, was die Feuerkraft des Schiffes erheblich vergrößert. Des weiteren hinterlassen vernichtete Feinde gelegentlich kleine Items, die in ihrem Aussehen kleinen Geschütztürmen ähneln. Manche dieser Items verleihen Ihnen eine besondere Waffe, die bewirkt, daß das Raumschiff und die Satelliten kreisförmige Ringe aussenden, die eine gewaltige Zerstörungskraft aufweisen. Mit Hilfe dieser Waffe lassen sich große Teile des vertikal scrollenden Szenarios relativ ungefährdet durchfliegen.

Am Ende eines jeden Levels wartet dann noch ein überdimensionaler Wächter auf Sie. Dieser ist nur mit einer guten Bewaffnung und schnellen Reflexen zu besiegen – keine einfache Sache, dafür ist der Zerstörungseffekt sehenswert.
In den diversen Levels werden Sie sich mit den unterschiedlichsten Gegnern auseinandersetzen müssen. Nuklearspinnen und Dämonen erwarten Sie in diesen Höhlen der Verzweiflung.

Resümee

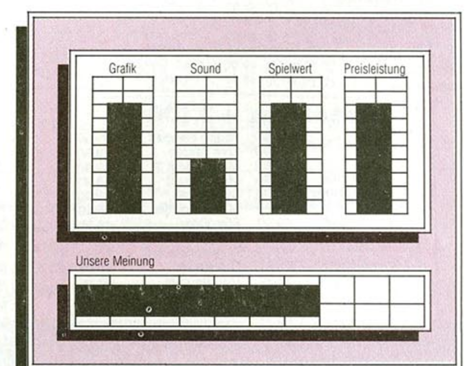
Salamander ist ein herrliches Ballerspiel, so die Meinung der gesamten Redaktion. Hier wurde wirklich Maßarbeit geleistet, sowohl in der grafischen Realisation als auch in den gebotenen Features, die Salamander deutlich über das Mittelmaß hinausheben.
Die Steuerung ist präzise und leichtgängig, was zur Bewältigung von Salamander auch unbedingt erforderlich ist.
Selbst fortgeschrittene Joystickartisten werden hier gefordert, und je weiter man in die Höhlen der Verzweiflung eindringt, desto heftiger wird das Geschehen. Den Fans von anspruchsvollen Ballerspielen sei Salamander ans Herz gelegt, es macht verteufelt viel Spaß!

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

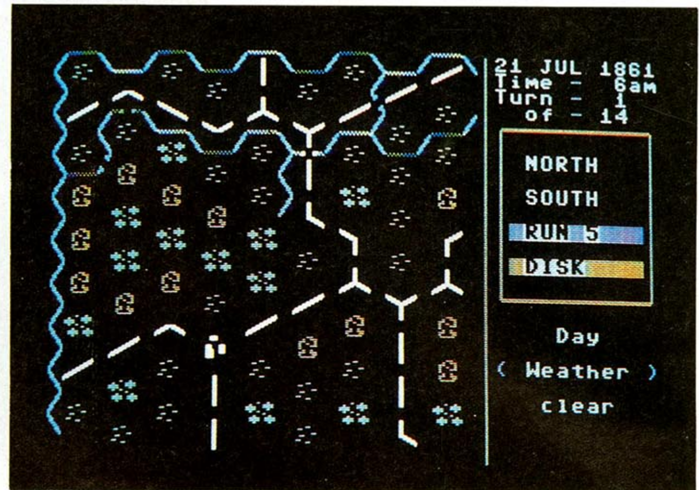
In Salamander haben Sie die Gelegenheit, den Feuerknopfdaumen einmal so richtig rotieren zu lassen. Trotzdem ist es keine einfache Aufgabe, der Sie sich da gestellt haben.



The American Civil War – Vol.I

Hersteller: SSG
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: 59,– DM

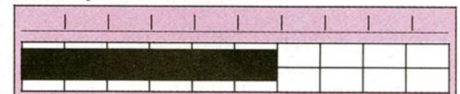
Bei dem Programm handelt es sich um eine Kriegssimulation, mit der man die Möglichkeit hat, sechs große Schlachten des amerikanischen Bürgerkrieges nachzuvollziehen. Besonders auffallend ist die Tatsache,daß das gesamte Programm gut durchdacht ist, was besonders bei den Begleitmaterialien angenehm auffällt. Zum Spiel selbst ist zu sagen, daß es sehr komplex ist. Man hat so zum Beispiel die Möglichkeit, die Schlachten auf den vorgegebenen Schauplätzen, die sich sehr gut an den historischen Originalschauplätzen orientieren, auszutragen, oder man kann sich seine eigenen Schauplätze editieren. Dies hat den Vorteil, daß das Programm eigentlich nie langweilig werden kann. Sollten Sie es vorziehen, mit einem Originalschauplatz zu beginnen, so werden Sie sehr schnell feststellen, wie komplex diese Simulation eigentlich ist. Die Handlungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich nicht nur auf einfaches Positionieren der Truppen, man kann jeder Truppe genaue Befehle zuweisen und das in jeder Runde. Ebenso wird beim Umpositionieren der Truppen eine genaue Ortsbeschreibung gegeben, aus der man Informationen, wie Lage, Schutz und Zugang, entnehmen kann.



Bildschirmfoto Comodore 64

(rg)

Unsere Meinung



Virus

Hersteller: Firebird
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST (Amiga)
Preis: 65,– DM

Virenalarm im Computer!

Es gibt wieder einen neuen Virus. Aber keine Angst, sollte er bei Ihnen auftauchen, schalten Sie bloß nicht Ihren Computer aus. Virus ist die langerwartete Umsetzung der Archimedes Sensation Zarch.

So präsentiert sich das Programm als Shoot'em Up der Sonderklasse, das, wie andere Adaptionen dieses Genres, nicht durch Handlung, aber durch sehenswerte Effekte brilliert. Bösartige Aliens wollen einen Planeten vernichten – welchen? – das lassen wir im Raum stehen. Die garstigen Aliens kommen aber nicht angeflogen und schießen auf alles, was sich bewegt, nein, sie verstreuen einen bösartigen Virus, der die Zerstörungsarbeit für Sie übernimmt. Sie als Held müssen nun die Verteidigung aufnehmen und dürfen auf alles schießen, was sich bewegt. Die Grafik von Virus ist einfach atemberaubend und präsentiert sich als 3-D-Animation à la Carrier Command. Als Schwachpunkt ist der Sound der ST-Version zu nennen. Die Steuerung ist auf Maus ausgelegt, wobei zu sagen ist, daß eine gewisse Eingewöhnungsphase erforderlich ist, um die 3-D-Steuerung vollständig zu erfassen.



Bildschirmfoto: Atari ST

Alles in allem gehört Virus zu den unbedingt empfehlenswerten Programmen, da hier das Genre der Shoot'em Ups um eine sehenswerte Variante erweitert wurde. (rg)

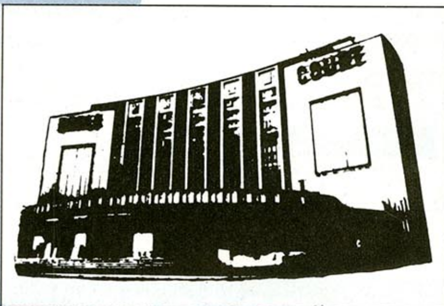
Unsere Meinung

1988 PCW London

Softnews of the world

Eine Messe ist immer eine ergiebig sprudelnde Quelle neuer und brandheißer Informationen. So auch dieses Jahr in London, wo sich die verschiedenen Anbieter mit sehenswerten und aufregenden Neuheiten schier überboten.

Über 400 Anbieter aus aller Welt fanden sich dieses Jahr zu der größten Computershow Großbritanniens im traditionsreichen Earls Court ein.



Im Softwareparadies

Wie jedes Jahr wurde auch zur PCW 1988 vom Veranstalter Sorge getragen, daß sich die einzelnen Anbieter nicht ins Gehege kamen. Für die Hersteller von seriöser Anwender- Soft- und Hardware sowie für die Entertainment Software wurden bestimmte Bereiche des Ausstellungsgeländes reserviert.

Jedoch herrschte in allen Teilen der PCW reges Treiben, das sich in den einzelnen Hallenteilen eigentlich nur durch die Zusammensetzung des Publikums unterschied.

Beim Streifzug durch die Hallen Earls Courts konnte man allenthalben Neues und Interessantes entdecken. Hier machte auch die 'Leisure Hall', die den Anbietern von Entertainment-Software vorbehalten war, keine Ausnahme.

Games, Games, Games

Programmierer und Games Designer von großen Spielhallenautomaten stellten nach wie vor die wichtigsten Trendsetter des Mediums dar. Dies wurde dem PCW-Besucher auch in diesem Jahr eindrucksvoll klargemacht. Die kommenden Attraktionen haben nicht selten ihren Ursprung in Arcaden-Spielautomaten, die dann zu Spielen für Heimcomputer umgesetzt werden. Da die Computerversionen mit ihren großen Spielhallenbrüdern nicht mithalten können, stellten die Anbieter eben jene Originalmaschinen auf.

Hier setzte 'Galaxy Force II' neue Standards. Der Sega-Automat versetzt den Spieler in den Pilotensitz eines Kampfjägers, der sich über den Oberflächen diverser Planeten gegen anscheinend unerschöpfliche Horden von Angreifern zur Wehr setzen muß. Die Spielmotivation von Galaxy Force II ist überwältigend. Zieht man direkte Vergleiche zu dem vom Spielkonzept her ähnlichen After Burner, möchte man diesen nach einer Runde Galaxy nicht mehr anschauen. Leider kann schon heute gesagt werden, daß dieses Spiel wohl nie in einer überzeugenden Heimcomputerversion vorliegen wird.

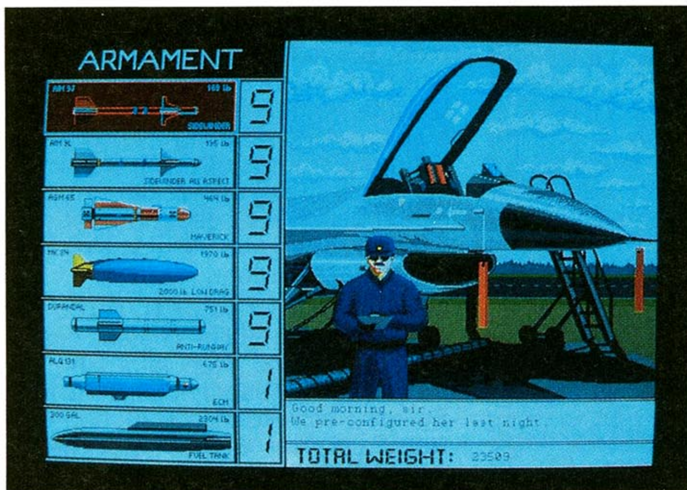
Spielhallenautomaten und die Lizenzen dafür werden von fast allen Herstellern heiß begehrt, was deutlich wird, wenn man die Liste kommender Titel durchgeht.

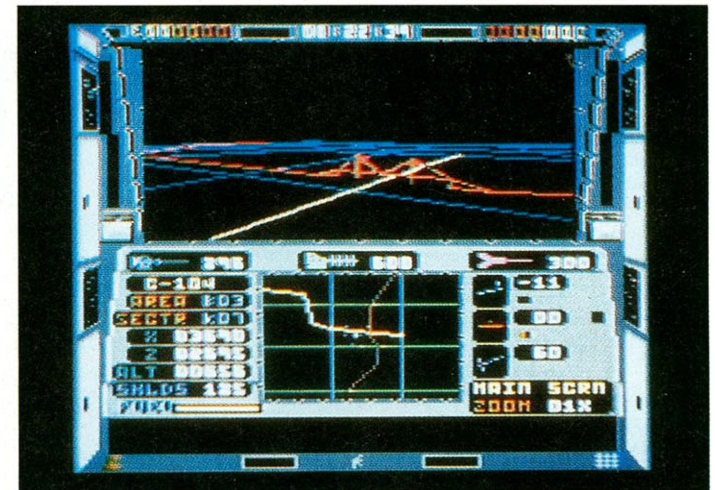
U.S.Gold wird Thunder Blade, ein actionsreiches Hubschrauberspiel, herausbringen. Der Spieler muß sich (was sonst) durch feindliche Gefechtsformationen kämpfen. Je nach Level stellt sich das Spielszenario als vertikal scrollende Landschaft, die überflogen wird, oder als 3-D Perspektive, in die der Spieler mit seinem Helikopter hineinfliegt, dar.

Tiger Road und Black Tiger von Capcom werden ebenfalls umgesetzt werden. Hier kommen die Fans horizontal scrollender Kampfspiele voll auf ihre Kosten.

Mediagenic hat sich die Rechte an dem legendären Shoot'em Up 'R-TYPE' und dem momentan nicht minder erfolgreichen 'After Burner' gesichert. Electric Dreams wird Segas 'Time Scanner', eine neue und sehr originelle Variante des guten alten Flippers, herausbringen. Das Besondere an Time Scanner ist, daß der Ball in einem neuen, unter dem Aus liegenden Level erscheint, sobald er durch die Flipper ausgeht. OCEAN







war in bezug auf Automaten-Lizenzen besonders aktiv. Die neuen Titel werden hier in Deutschland allerdings einen schweren Stand haben. Für Titel wie 'Operation Wolf', 'Guerilla War' und 'Typhoon' wird sich die Bundesprüfstelle besonders interessieren. Das dies nicht immer so sein muß, zeigt sich an dem Spiel 'Victory Road'. Ebenfalls die Umsetzung eines Automatenspiels, stellt es eine Art Quasi Follow Up zu Ikari Warriors dar. Auch hier gibt es rasante Action, viele Gegner und Extrawaffen. Nur hat man diesmal nicht irgendein Regime oder einem bösen Diktator bemühen müssen, die Widersacher in Victory Road entstammen der Mythologie. Der Spieler kämpft also nicht gegen andere Menschen, sondern gegen Harpyen, Skelette und viele andere Unholde, die dafür sorgen, daß dem Spieler nicht langweilig wird.

Neu, Neu, Neu...

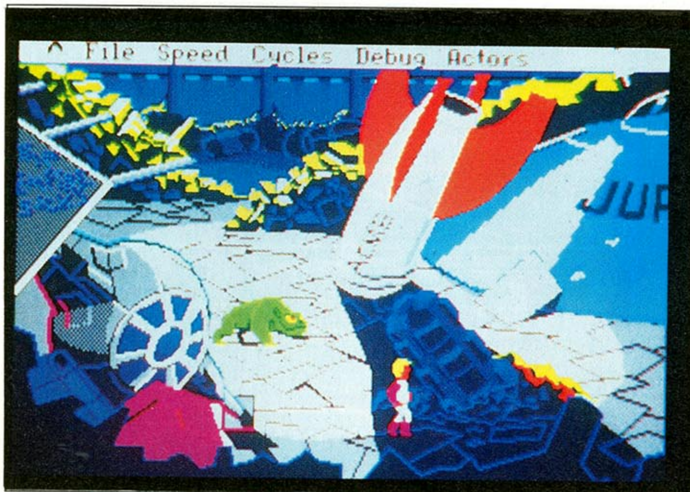
Auch eine ganze Reihe neuer und mitunter sehr origineller Spiele, die nicht auf Arcaden-Automaten basieren, konnte man auf der PCW in Augenschein nehmen. Telecomsoft, die Firma, die gerade mit Starglider II für Aufsehen sorgte, war aktiv. 'FISH!' so heißt das neue Magnetic-Scrolls Adventure, das unter dem Rainbird Label erscheinen wird. Das Spiel führt unter Wasser in eine seltsame Welt intelligenter, sprechender Fische, deren Sorgen sich nur unwesentlich von denen der Menschen unterscheiden.
Originell ist auch 'Weird Dreams', welches den Spieler in eine obskure, abstrakte und gefahrvolle Traumwelt führt. Übernehmen Sie die Rolle eines im Koma liegenden Kranken, der sich durch eine surreale Traumwelt kämpfen muß.
'Frontier', ein 3-D-Weltraumspiel mit sehr guter Grafik, soll wohl an den Erfolg von Starglider II anknüpfen. Ob das gelingt, werden wir wohl spätestens im Dezember wissen, dann soll Frontier erscheinen.
Garfield Fans, die einen Amiga besitzen, dürfen sich freuen. Der fette, faule und filosofische Kater ist der Held in 'A Big, Fat, Hairy Deal', was soviel wie 'ein großer fetter, haariger Job' bedeutet. Das Spiel, das bisher nur für 8Bit-Systeme vorlag, kommt nun für Atari ST und Commodore Amiga heraus. Die Grafik hat wirklich Cartoon-Qualität, und wenn Garfield sich mit schaufelnden Pfotenbewegungen Pizza ins Maul scheffelt, bleibt kein Auge trocken.



Psygnosis, die britischen 16Bit-Zauberer, haben ein neues Label gegründet: Psyclapse. Eines der ersten Psyclapse Programme ist 'MENACE'. Ein Ballerspiel in bester R-Type Tradition. Neben den für das Genre fast schon obligatorisch gewordenen Extrawaffen findet sich natürlich am Ende jedes Levels ein greulicher Levelwächter.
Unter dem Psygnosis Label wird 'Aquaventura' erscheinen, welches sich wahrscheinlich ein wenig an Terrorpods orientiert.

Sierra wieder Online

Sierra Online, bekannt für anregende Grafikabenteuer, wartet ebenfalls mit bemerkenswerten Neuheiten auf.
Zunächst einmal werden die allseits bekannten und beliebten Abenteuer von Roger Wilco, dem Held aus Space Quest I und II fortgesetzt. Pirates of Pestulon, so der Titel des dritten Teiles, wartet diesmal mit noch besseren Grafiken und Animationen auf. Roger Wilco hat in diesem spannenden Abenteuer die Aufgabe, zwei Programmierer, die Two Guys from Andromeda, aus der Gefangenschaft zu befreien. Die Ärmsten wurden entführt, um in der Gefangenschaft lieblose Arcade Games zu produzieren, ein Schicksal, schlimmer als der Tod. Auch die Abenteuer von Sonny Bonds, dem Undercoveragent aus Police Quest, erhalten eine Fortsetzung. Der Todesengel ist nach Lytton zurückgekehrt, und hat Sonnys Freundin gekidnapped. Nach dem Mord am örtlichen Gefängniswärter wird die Sache langsam kritisch, so daß Sonny Bonds zusammen mit seinem Partner die Aufklärung der Vorgänge übernimmt. Wird es Ihm ein



zweites Mal gelingen, den Todesengel dingfest zu machen?

Leisure Suit Larry, der elegante Schwerenöter, hat sich anscheinend von seinen letzten Abenteuern wieder soweit erholt, daß er aufs neue Jagd auf das schöne Geschlecht macht. Allerdings, wie wir ja schon aus dem ersten Teil wissen, ist die kürzeste Verbindung zwischen zwei Fettnäpfchen eben unser Larry, so daß man schon jetzt mit den verrücktesten Verwicklungen rechnen muß. Die Verwicklungen nehmen Ihren Anfang am Strand, wo Larry den Mädels nachstellt.

Auch Prinzessin Rosella, die liebreizende Tochter Sir Graham's, muß sich auf einen langen und gefahrvollen Weg begeben, wenn Sie ihren Vater vor dem sicheren Tod erretten will. Nur ein spezieller Gegenstand kann sein Schicksal noch einmal zum Guten wenden. Doch Sierra kann ebenfalls mit neuen Programmen aufwarten. Manhunter, so der Titel, ist eine düstere Vision unserer Zukunft. Nachdem gräßliche Aliens unsere Welt erobert, und eine diktatorische Regierung eingesetzt haben, setzen sie Menschen als Detektive ein, um subversive Aktivitäten aufzudecken. Sie sind nun einer dieser Detektive, und es steht völlig in ihrem Ermessen, ob Sie Menschen ausliefern und somit einen bösen Charakter darstellen oder den Überlebenden helfen, ihre Untergrundaktionen gegen die Fremdherrschaft zum Erfolg zu führen. Das Szenario ist in New York City angesiedelt, so daß Ihnen ein reiches Arbeitsfeld zur Verfügung steht. Eine sehr interessante Alternative zu bestehenden Spielen dieser Art, da Sie sowohl als guter wie auch als böser Charakter das Spiel beenden können. Auch der Goldrausch, ein nicht unbedeutendes Kapitel in der amerikanischen Geschichte, wurde von Sierra umgesetzt. Ausgehend von Ihrer Heimat in Brooklyn warten drei verschiedene, aber teuflisch gefährliche Routen zum begehrten Gold auf den schürfwilligen Abenteurer. Ob Indianer, Räuber, Giftschlangen der Stürme, nur die härtesten werden bis zu den Goldfeldern in Mittelamerika, im Wilden Westen und in Californien gelangen, um das große Geld zu machen. Doch, wie gesagt, davor haben die Programmierer die Anreise gesetzt, jedoch besteht unter diesen Umständen immer noch die Möglichkeit, auf der Reise einen Abstecher z.B. nach Rio de Janeiro zu unternehmen.

Im Terrarium

An Terrarium fällt als erstes die Grafik auf. Dieses Spiel des neuen Labels Imageworks versetzt den Spieler in eine ferne gefährliche Welt, der er entkommen muß. Das Spielgeschehen kann dem Fantasygenre zugerechnet werden und der Spieler muß durch viele verschiedene Landschaften streifen und versuchen, von der Terrarium-Welt zu entkommen.

Schenkt man Imageworks Glauben, stellt dieses Programm für alle Arcaden-Adventure-Fans eine Offenbarung dar. Na, man wird sehen.

Cimemaware hat wieder tief in die Filmkiste gegriffen und die verstaubten Superheldenserials ausgegraben, die in den 30er und 40er Jahren unheimlich populär waren. In bester Flash-Gordon-Manier muß der 'Rocket Ranger' gegen Nazis kämpfen, die den zweiten Weltkrieg gewonnen haben und sogar bis auf den Mond geflogen sind. Ganz klar, daß dieses Spiel bei einer solchen Besetzung vor Hakenkreuzen nur so wimmelt. Für Deutschland soll dieses Spiel allerdings in einer modifizierten und eingedeutschten Version erscheinen. Die Hakenkreuze wurden entfernt.

Lords Of The Rising Sun ist Cinemawares erster Ausflug in das Genre des 'Monumentalfilms', auch wenn man bei einer Software natürlich nicht von einem Film sprechen kann. Diesmal entführen die Computerfilmer uns in das Japan des zwölften Jahrhunderts nach Christi. Nachdem der Vater des Helden durch einen verfeindeten Clan getötet wurde, ist es dessen Aufgabe, die Familienehre wiederherzustellen.

Dungeon Master von FTL setzte bei den Fantasy Rollenspielen einige neue Standards. Nun folgt eine Erweiterung zu diesem Spiel. In 'Chaos Strikes Back' können Dungeon Master Fans fünf weitere Stockwerke der unterirdischen Monsterfestung erkunden. Die Arbeiten an einem echten zweiten Teil laufen ebenfalls schon auf Hochtouren.

Der beliebte Flugsimulator Falcon F-16 von Spektrom Holobyte liegt nun in einer speziellen AT Version für MS-DOS-Computer vor. Die Version nutzt die Fähigkeiten der 80286- und 80386-Technologie voll aus, unterstützt EGA-Grafik und beinhaltet eine Option, mit der zwei Computer miteinander gekoppelt werden können. Über diese Verbindung ist es für zwei Spieler möglich, auf zwei Computern gleichzeitig dasselbe Spiel zu spielen.

Daneben bringt Mindscape noch ein Spiel, welches auf dem neuen Fantasyfilm 'The WILLOW' basiert und ein Vectorgrafik-Spiel, daß auf einer außerirdischen Raumstation spielt und ganz deutlich vom Kinofilm 'Aliens' inspiriert wurde.

Ganz ungewohnte Programme kommen von INFOCOM. Wo die Meistererzähler des Computerspiel Genres bisher mit Grafik geknausert haben, erschlagen sie den Spieler nun fast damit. 'Shogun' ist ein Grafikadventure, das auf dem gleichnamigen Bestseller von James Clavell basiert und den Spieler in das Japan des 16. Jahrhunderts führt. Übernehmen Sie die Rolle von Kapitän John Blackthorne.

Natürlich gab es auf dieser PCW-Show weit mehr, als wir Ihnen auf diesen wenigen Seiten vorstellen konnten. Auf jeden Fall hat die Personal Computer Worldshow auch dieses Jahr wieder unter Beweis gestellt, daß sie weltweit eine der wichtigsten Messen für Unterhaltungssoftware ist. Über die Trends, die in London gesetzt werden, wird auch in JOYSTICK noch viel zu berichten sein.

(hs/mm)

Ball Blasta

Hersteller: Zeppelin Games
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: DM 12,95

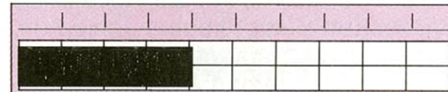
Arkanoid und kein Ende

Zu der Anzahl von Arkanoid- Klonen, die bereits für jedes gängige System vorliegen, ist ein weiterer hinzugekommen. Ball-Blasta, so der Titel des Hauses Zeppelin Games, bietet nichts wirklich Neues, soviel schon einmal vorweg. In der Gestaltung recht ansprechend, wird hier Bekanntes neu verpackt angeboten. Das Spielprinzip bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung, da mit Spielen wie Break Out ja die Entwicklung der Computerspiele begann. Trotzdem vermag Ball-Blasta Spaß zu bereiten, denn allzu einfach wurde diese Version nicht gestaltet. So ist beispielsweise während des Spiels ständig mit tieffliegenden Totenköpfen zu rechnen, deren Berührung den Verlust eines Schlägers nach sich zieht. Gut hat uns gefallen, daß in einigen Levels der Hintergrund ständig nach oben scrollt, was zu interessanten Effekten führt. Auch in dieser Version gibt es einige Sondericons, die es zu erhaschen gilt, um bessere Chancen im Spiel zu haben. Zahlreiche Levels harren der Erkundung, so daß man auch hier davon ausgehen kann, für sein Geld ein adäquates Programm vorzufinden.

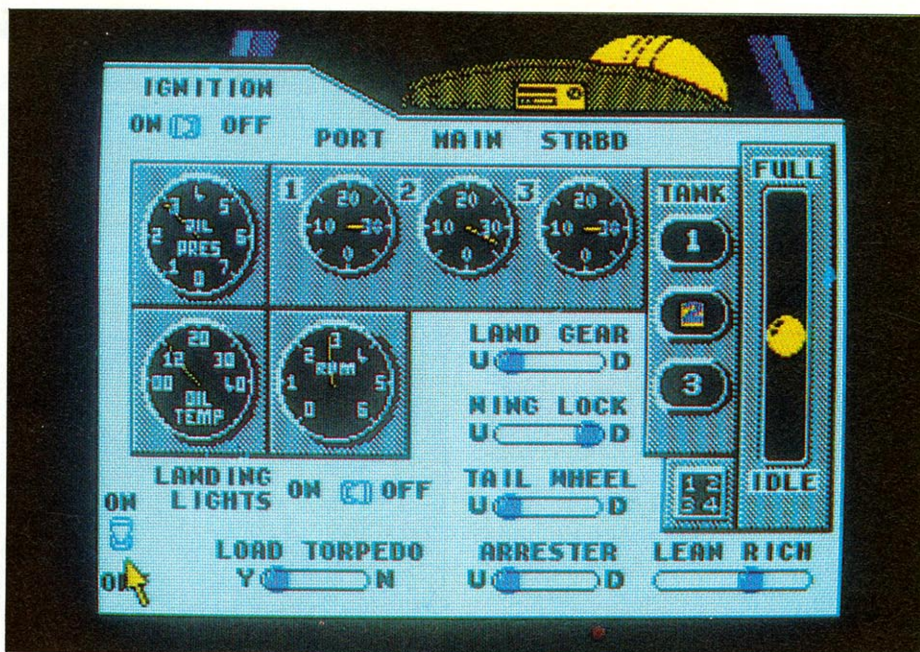
(mm)

Bildschirmfoto: C-64

Unsere Meinung



Night Raider



Bildschirmfoto: CPC

Hersteller: Gremlin Graphics
Vertrieb: Fachhandel
System: CPC, C-64, Atari ST, MS-DOS
Preis: bei Red.schluß noch unbek.

Auf der Suche nach der Bismarck

Was hätten die englischen und amerikanischen Softwarehäuser wohl getan, wenn wir Deutschen den Zweiten Weltkrieg nicht angezettelt hätten? Nun, sie hätten sich einen anderen Feind ausgesucht und ihre Spiele trotzdem produziert. Dies aber nur vorweg und nicht als Kritik am eigentlichen Programm . In dem Spiel Night Raider können Sie in die Rolle eines englischen Kampffliegers schlüpfen. Sie haben die Chance, das berühmte Flugzeug Grumman Avenger zu fliegen, welches extra für diesen einen Auftrag auf der HMS Ark Royal stationiert wurde. Ihre Mission: Zerstören Sie das deutsche Großkampfschiff BISMARCK. Sie haben die einmalige Chance, eine der entscheidenden Schlachten des Zweiten Weltkriegs zu schlagen. Das Programm Night Raider soll nun, laut Verpackung, drei sehr beliebte Spielgenres in sich vereinen, die da wären: Strategie, Simulation und Action. Um es gleich zu sagen, die Behauptung trifft zu. Zu Beginn des Spiels wird man sehr schnell feststellen, wie komplex das Programm eigentlich ist. Zum Glück ist es möglich, jedes Teilstück der Gesamtmission zu trainieren. Dies ist gerade am Anfang zu empfehlen, damit man sich mit dem Gesamtkonzept des Spiels anfreunden kann. Wenn Sie der Meinung sind, genug geübt zu haben, können Sie sich eine von fünf verschiedenen Missionen aussuchen, die auf jeden Fall damit enden, die Bismarck zu versenken. Das Spiel besteht aus vier Abschnitten. So steht zum Beispiel Starten und Landen des Flugzeugs für die Simulation, da hier ein kompletter Flugsimulator eingebaut wurde und man sich am Anfang am besten mit der Maschine vertraut macht. Der Teil des Fliegens und Auffindens der Bismarck ist in den Bereich der Strategie einzuordnen. Hier ist es also angebracht, sich auf der Karte zu orientieren. Die endgültige Zerstörung der Bismarck ist dann dem Actionbereich zuzuordnen, da hier doch auf dem Schirm die Post abgeht.

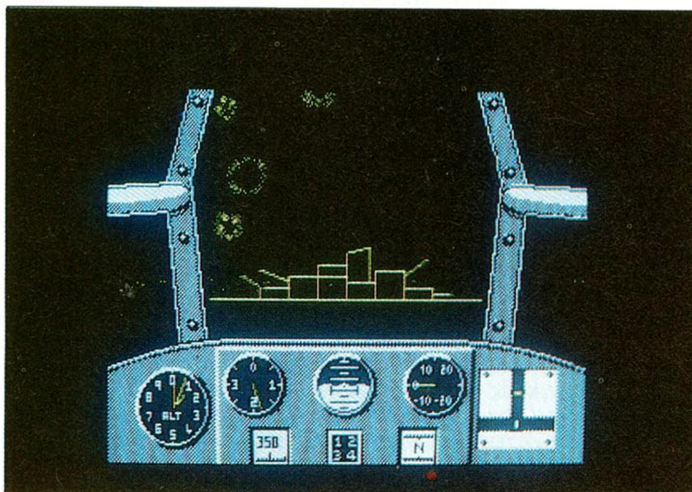
Die Realisierung

Die Grafik ist recht flott gezeichnet und entspricht dem Schneider-Standard. Sie präsentiert sich auf dem Monitor als Mischung zwischen flächig dargestellten Fluginstrumenten und einem in Vektorgrafik gehaltenem Ausblick durch die Fenster des Flugzeuges.

Resümee

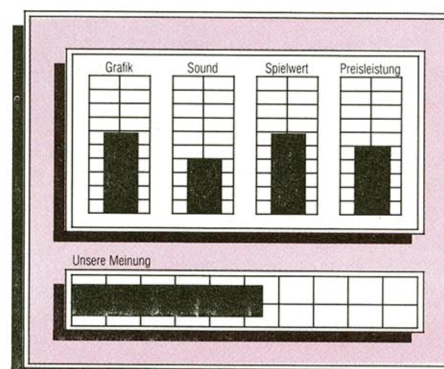
Abschließend bleibt zu sagen, daß man Night Raider leider nur bedingt empfehlen kann, da es sich eben um eine hochkarätige Kriegssimulation handelt, in der mal wieder die Deutschen als Bösewichte herhalten müssen. Das Programm wurde technisch bis ins kleinste Detail ausgearbeitet.Ich bin zwar durchaus kein Freund von Kriegssimulationen, da es dabei doch immer wieder darum geht, mehrere hundertausend Menschen in den Tod zu schicken. Trotzdem kann und möchte ich dieses Spiel jedem Fan von Simulationen und Strategiespielen unbedingt empfehlen, da hier durch die geschickte Mischung von Strategie, Simulation und Action ein Programm auf den Markt gebracht wurde, das sich aus dem ganzen Sumpf der Neuerscheinungen heraushebt.

(rg)



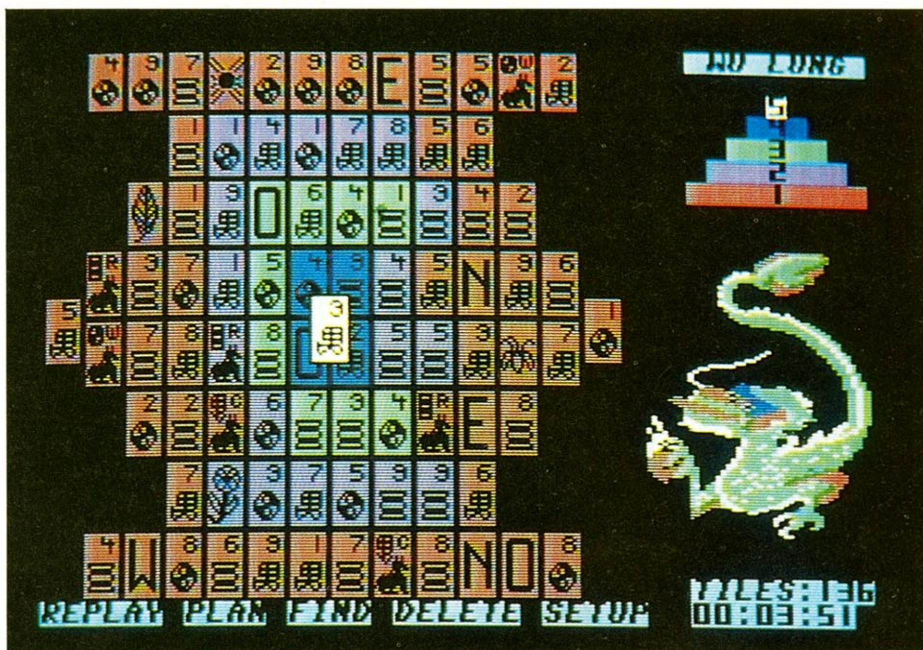
Bildschirmfoto: CPC

Obgleich Night Raider im Zweiten Weltkrieg spielt und die Vernichtung der Bismarck das Ziel ist, haben wir hier keine reine Simulation vor uns. Vielmehr wurden noch Elemente aus andreren Genres aufgenommen...



Wu Lung

Hersteller: CSJ Computersoft
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: Disc. DM 49.95



Bildschirmfoto: C-64

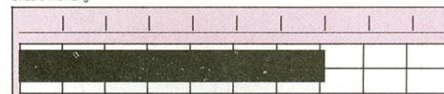
3000 Jahre Mah Jongg!

Aus der Fülle der Brettspieladaptionen, die in letzter Zeit herausgekommen sind, macht besonders Wu Lung von sich reden. Hier wurde eine klassische Mah Jongg-Umsetzung getätigt, die durch einige durchdachte Features besticht.

Im Prinzip besteht das Ziel des Spieles darin, einen geschichteten Stapel von Spielsteinen durch Entfernen von jeweils gleichen Paaren restlos abzubauen. Dabei dürfen jeweils die Steine bewegt werden, die frei an der rechten oder linken Seite liegen. Dabei spielt es keine Rolle, auf welcher Ebene die Steine liegen, wesentlich ist nur, daß man Sie nach rechts bzw. links entfernen kann.

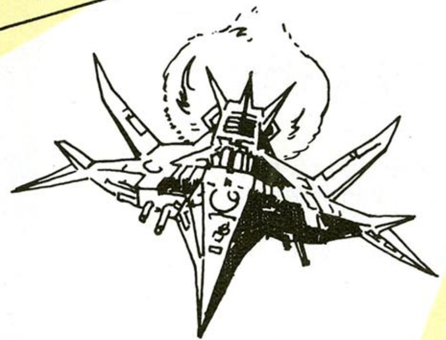
Das Spielfeld präsentiert sich in der Draufsicht, zur besseren Veranschaulichung ist der Stapel der Spielsteine noch einmal mit farblicher Zuordnung im Querschnitt dargestellt. Auf diese Weise kann sich auch der Ungeübte schnell und sicher orientieren. Ob Sie nun allein gegen den Computer spielen oder mit Freunden Ihr Glück versuchen, Wu Lung kann so schnell nicht langweilig werden, da jedes Spiel anders verläuft. (mm)

Unsere Meinung



Wettbewerb





Liebe Leser,
auch in dieser Ausgabe von JOYSTICK richten wir wieder einen Wettbewerb aus, diesmal zusammen mit dem Hause Rainbow Arts. Auch in dieser Ausgabe können Sie wieder interessante Preise gewinnen. Diesmal verlosen wir unter allen richtigen Einsendungen:

15 T-Shirts
15 Strandlaken
15 Kaffeebecher
15 Cassetten mit den besten Sounds von Chris Hülsbeck
15 Sweatshirts



Und nun zu den Fragen:
Wir haben einige Figuren aus bekannten Rainbow Arts Spielen herausgenommen. Wir möchten nun von Ihnen wissen, welchen Programmen wir diese Figuren entnommen haben. Es genügt, wenn Sie insgesamt drei der fünf Figuren erkennen und zuordnen können. Also, wenn Sie meinen, die Lösung gefunden zu haben, schreiben Sie sie auf eine Postkarte und senden diese an:





DMV Verlag
Redaktion Joystick
Postfach 250
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10.11.1988, es gilt das Datum des Poststempels. Mitarbeiter des DMV Verlags und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und nun viel Spaß bei der Beantwortung der Fragen!

(mm)



Frontline

Hersteller: Zeppelin Games
Vertrieb: Kingsoft / Fachhandel
System: Amstrad CPC, Spektrum
Preis: 14,95 DM

Rambos Kumpel räumt auf

Genau wie das große Vorbild muß auch der Held von Frontlinie gegen eine unüberschaubare Menge wilder und schwerbewaffneter Gegner antreten, in ein streng bewachtes Laboratorium eindringen und sich dort die Pläne für seinen nächsten Einsatz beschaffen. Mit gelungenem Diebstahl der Pläne erreicht der Spieler automatisch das nächste Level.

Während der kleine Pixelfighter durch das Gelände und die Baulichkeiten des feindlichen Forts stürmt, wird er natürlich permanent angegriffen. Soldaten, Kradfahrer und Jeeps verfolgen ihn, aus MG-Nestern und befestigten Granatwerferstellungen wird auf ihn geschossen.

Wird der Held getroffen, ist damit nicht automatisch sein Leben vernichtet, vielmehr fand in diesem Spiel die beliebte Energieregelung Einzug. Das bedeutet, der Held verfügt über eine gewisse Grundmenge an Energie, welche durch einen neben dem Spielwindow plazierten Kopf symbolisiert wird. Jede Verletzung kostet den Helden Energie, die Energieanzeige, der Kopf, verwandelt sich nach und nach in einen Totenschädel.

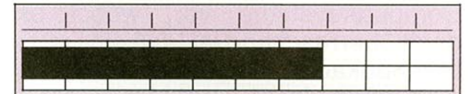
Glücklicherweise kann die Energie im Laufe des Spiels wieder regeneriert werden, man braucht nur ein Elixierfläschchen zu finden. Außer Elixier können noch Granaten, Munition und Extrawaffen gefunden werden.

(hs)



Bildschirmfoto: CPC

Unsere Meinung



Draconus

Hersteller: Zeppelin Games
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: Kass. 12,95 DM
Disk. 14,95 DM.

Feuriger Atem...

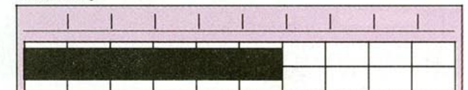
Draconus spielt auf einem Planeten, der von einer Alien- Zivilisation besiedelt ist. Beherrscht wird das Volk von Tyran Beast, einem greulichen Alien, welches in der letzten Sequenz des Spieles vernichtet werden muß. Zunächst müssen jedoch die Mysterien und magischen Kräfte verstanden und genutzt werden, um erste Fortschritte zu erzielen. So stehen manchmal kleine Fläschchen herum, die weitere zehn Portionen Feueratem enthalten. Energiepakete stocken Ihre schwindenden Kräfte wieder auf. Ein Dämon-Schild, ein Necromancer Stab, ein Drachenauge und ein Energiekristall sind begehrenswerte Objekte, die es zu finden gilt, genau wie eine ganze Anzahl von Spells, die den Charakter zu einer mächtigen Figur machen. Draconus ist ohne Zweifel ein Arcadeadventure mit einem großen Geschicklichkeitsanteil. Frognum bewegt sich durch ein Höhlenszenario, dessen Bild wechselt, sobald er einen Ausgang am Bildrand erreicht hat. Grafisch recht ansprechend realisiert und mit einer präzisen Steuerung versehen, verspricht Draconus stundenlangen Spielspaß.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

Unsere Meinung



Alien Syndrome

Hersteller: Ace
Vertrieb: Bomico
System: Amiga, Atari St, C64, CPC
Preis: ca. 69,– DM

Bildschirmfoto Atari ST

In den Klauen der Aliens

Nachdem das gute Spielkonzept von Gauntlet eigentlich genug ausgeschlachtet worden ist, kommt nun mit Alien Syndrome eine neue, nicht direkt mit Gauntlet verwandte Variante.

Alien Syndrome war ursprünglich ein Spielautomat, dem leider in den Spielhallen nicht die Aufmerksamkeit zuteil wurde, die er eigentlich verdient hätte. Nun liegt eine Konvertierung des Spiels für die gängigsten Computersysteme vor, wobei es doch überraschend ist, daß eine relativ unbekannte Softwarefirma (ACE) eine große Lizenz kauft (der Automat ist von Sega, und deren Lizenzen sind nicht gerade preiswert).

Das Parasiten-Problem

Ihre Aufgabe ist es, in diversen Raumstationen Kameraden zu befreien, die von außerirdischen Wesen (Schleimbeutel würde besser passen) entführt worden sind. Diese Aliens haben Ihre Kameraden in ein Kokonartiges Gewebe eingewoben, und Sie müssen nun die armen Teufel befreien. In jedem Level haben Sie es mit neuen Gegnern zu tun, die mit der Zeit doch recht aggressiv werden. Um von einem Level in das nächste zu gelangen, müssen Sie alle Kameraden befreien, was sich als schwieriger herausstellt, als es ist. Für jede Runde haben Sie nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, die auch noch dadurch eingeschränkt wird, daß Sie am Ende eines jeden Levels das Mutter-Alien erledigen müssen.

Damit das Ganze dann doch nicht so schwierig wird, können Sie diverse Extrawaffen aufsammeln. Da gibt es Flammenwerfer, Laser, Granatwerfer und kleine Hilfsroboter. Jede dieser Waffen hat ihre Vor- und Nachteile. Die Extrawaffen sind in speziellen Fächern in den Wänden gelagert und können durch einfaches Berühren aufgenommen werden. Wenn Sie sich jedoch etwas einsam fühlen, so allein im Kampf gegen die Aliens, besteht die Möglichkeit, sich einen Roboter als Begleiter und Helfer zu holen. Zu Beginn des Spiels kann man übrigens zwischen Männlein oder Weiblein als Kämpfer wählen. Ein weiterer Vorteil ist die 2-Spieler-Option, bei der zwei Kämpfer gleichzeitig durch die Levels laufen und retten.

Ist es gelungen, alle Kameraden in einem Level zu befreien, sollte man zum Exit eilen und den Kampf gegen den "Oberalien" des jeweiligen Levels aufnehmen. (Hier ist der Laser doch sehr zu empfehlen.)

Die Grafik des Spiels ist sehr gut umgesetzt, wenn auch das Scrolling etwas ruckelt (ST-Version). Der Sound des Spiels ist auf die Dauer etwas nervend, so daß man ihn recht bald abschaltet. Trotzdem läßt sich zu Alien Syndrome sagen, daß der Firma ACE damit ein guter Wurf gelungen ist und zu hoffen bleibt, daß weiteren Produkten dieselben Qualitätsansprüche zugrunde gelegt werden.

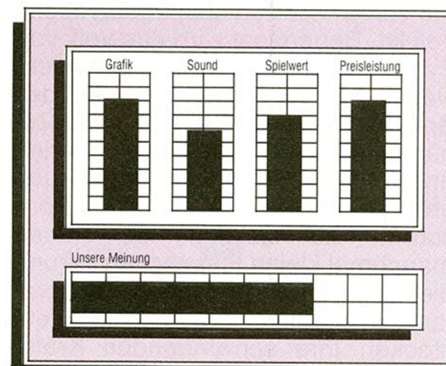
Alien Syndrome gelingt es, das bekannte Gauntlet Spielkonzept zu variieren und neue Facetten hinzuzufügen. Stimmige Grafik und mitunter wirklich schauerliche Geräusche fügen sich zu einem spannenden, atmosphärisch dichten Spiel zusammen.

(rg/hs)



Bildschirmfoto Atari ST

Am Ende eines jeden Levels wartet der extraeklige Ober-Alien auf Sie. Um einiges größer und gefährlicher als seine kleinen Artgenossen, stellt dieser Bösewicht echte Anforderungen an Joystick und Spieler.



Nebulus

Hersteller: Hewson
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga, MS/DOS
Preis: ca: 49,– DM

Bildschirmfoto: Atari ST

Die Spitze des Eisbergs

Pogo, der Held dieses netten Jump & Run- Spiels, hat eine schwierige Aufgabe zu bewältigen. Im Verlauf des Spiels muß er nämlich zahlreiche Türme erklimmen, die in Seitenansicht dargestellt sind. Außen am Turm sind kleine Stufen und Plattformen angebracht, auf denen Pogo sich fortbewegt. Manchmal erscheinen Türen, die in den Turm hineinführen. Betritt Pogo eine solche Tür, kommt er an einer anderen Stelle des Turms wieder zum Vorschein. Allerdings wird der Turm von einer ganzen Reihe von Monstern bewohnt, die Pogos Fortkommen verhindern wollen. Pogo muß die Monster entweder abschießen oder sich geschickt die Eingänge zunutze machen, um die Spitze des Turms zu erreichen. Unglücklicherweise sind die außen befindlichen Stufen nicht durchgehend, manche verschwinden auch, wenn man Sie betritt. Wenn Sie deswegen in das den Turm umgebende Wasser stürzen, ist ein Leben dahin. Bemerkenswert ist die grafische Darstellung. Der Turm dreht sich synchron zu Pogos Laufrichtung, so daß dieser immer in der Seitenansicht zu sehen ist.

(mm)

Unsere Meinung



Es lebe der Sport!

Ein Streifzug durch den Computersport

Der menschliche Körper ist eines der bestkonstruierten Werke der Natur. Diese wunderbare biologische Maschine, der meist ein warmer Geist innewohnt, findet ihren höchsten Ausdruck im Sport. Schon die alten Griechen wußten die ertüchtigenden Aspekte der sportlichen Betätigung zu schätzen. Sie waren es auch, die uns den Begriff der Olympiade überlieferten. Denn schon vor 3000 Jahren fanden sich griechische Athleten unter diesem Banner zusammen und erprobten ihre Fähigkeiten im fairen Wettkampf. Die Olympiade mag heutzutage vielerorts für den Sport schlechthin stehen, und sie ist tatsächlich die größte sportliche Veranstaltung der Welt. Die Faszination, die vom Sport ausgeht, tritt hier besonders deutlich zutage. Tausende von Athleten schinden sich fast vier Jahre lang in diversen Trainingslagern, um dann zwei Wochen lang, unter den Augen einer gebannten Weltöffentlichkeit, im Wettkampf ihre Besten zu ermitteln. Radio und Fernsehen lassen Millionen hautnah Sieg und Niederlage miterleben. Diesen Medien hat der Sport von heute viel seiner Popularität zu verdanken. Durch sie erhielt der Sport wieder eine neue Facette: die Sportstars. Tausende von Harald Schmidts und Boris Beckers haben mit dem Leuchten ihrer Siege das Firmament des Sports erhellt.

Aber nicht nur durch Funk und Fernsehen wurde das wachsende Bedürfnis nach Sport als Konsumartikel befriedigt. Andere Medien folgten.

Die Olympiaden machen eine weitere Eigenart des heutigen Sports deutlich. Aus einer kleinen Menge von klassischen Disziplinen hat sich eine stattliche Menge neuer gebildet. Viele neue Sportarten wurden aus anderen Kulturkreisen importiert. Andere entwickelten sich im Laufe der Zeit. Die entstandene Vielfalt ist kolossal. Der sportliche Gedanke selbst mußte einer Korrektur unterzogen werden. Denn eines Tages gab es den Motorsport und der hatte mit Leibesertüchtigung recht wenig zu tun. Sport erhielt eine neue Qualität als Wettkampf, und mancherorts wird sogar das Kartenspiel Skat als eine sportliche Disziplin gewertet. Und Sportschauberichte über jede Schachweltmeisterschaft legen weiterhin Zeugnis darüber ab, wie weit der Sportbe-

griff inzwischen gefaßt wird. Im Zuge dieser Entwicklungen entstanden Sportarten, welche nur wenige unter uns jemals ausüben könnten, selbst wenn sie dies wollten. Nicht jeder hat einen millionenschweren Sponsor, dessen Firmenlogo er herumfahren oder tragen könnte. Nicht jeder ist auf einem Gestüt aufgewachsen und hat so die Voraussetzung zu einer sportlichen Beschäftigung mit Pferden erworben. Aber der Sport beeinflußte auch weiterhin die Menschen, mit denen er in Berührung kam. Neben den einschlägigen, etablierten Medien begann sich ein neues, junges zu regen. Die ersten Microcomputer gelangten auf den Markt. Die nun folgende Geschichte vom kometenhaften Aufstieg soll hier nicht zum dutzendsten Male erzählt werden. Interessant sind für uns die Leute, die sich mit dieser neuen Technologie auseinandersetzten. Jene Leute, die vor der noch unförmigen Hardware standen und sich fragten: Was können wir damit tun?

Neben den einschlägig bekannten Anwendungen als Steuerung für Gefechtsköpfe oder der Durchführung komplexer Rechenoperationen erblühte ein kleines Reservat der Kurzweil.

Die Computerspiele waren erfunden und ihre Entwicklung trabte auf dem Erfolgskurs entlang, den Millionen verkaufter Computer plattgewalzt hatten.

Mit der fortschreitenden Leistungsfähigkeit der Hardware war es auf einmal möglich, Sport zu simulieren, ja ihn regelrecht als Spiel erfahrbar zu machen. Angefangen hat die Geschichte des Sportspieles in der Stunde, in der auch die Computerspiele das Licht der Welt erblickten. Pong, das erste Computerspiel mit animierter Grafik überhaupt, verstand sich als eine Tennissimulation. Nun, wenn damals auch noch viel Phantasie dazu nötig war, sich unter zwei Balken, einem Haufen Linien und einem viereckigen Punkt ein Tennismatch vorzustellen, sind wir heute schon ganz woanders. Die Hardware wurde im Laufe der Zeit immer leistungsfähiger, und darüber hinaus lernten Programmierer immer besser mit ihr umzugehen. Die technischen Probleme, die bei der Produktion solcher Spiele auftraten, konnten als gelöst betrachtet werden.

Auch die Grafik der Spiele mauserte sich. Aus simplen Blöcken wurden detailliert gezeichnete und animierte Bilder. Die Hintergründe einzelner Spiele erreichten die Qualitäten kleiner Kunstwerke.

Aber nicht nur hinsichtlich der optischen Details haben die Sportspiele seit Pong dazugelernt. Auch das Verständnis für komplexe Bewegungsabläufe bei einzelnen Disziplinen ist da. Da muß der Spieler anhand von grafischen Anzeigen darüber ermessen, ob die Anstrengung, welcher er seinen kleinen Bit-Athleten gerade unterzieht, nicht eventuelle Energieprobleme im Endspurt nach sich ziehen könnte. Der Weitspringer muß richtig abspringen und der Formel-1-Fahrer entscheiden, ob er mit den Reifen noch eine Runde übersteht oder ob er an die Boxen fahren soll.

Hat der Mensch den Sport vor dem Auftreten der Computer, vom wöchentlichen Besuch am Trimm-Dich-Pfad einmal abgesehen, als fertige Berichterstattung konsumiert, wird er nun damit konfrontiert, seinen Lieblingssport aus dem Lehnstuhl heraus betreiben zu können. Mit dem Joystick in der Hand kann er nun Motorradrennen fahren, Ringen, Wasserskifahren, Bergsteigen und noch einiges andere mehr. Um in dem Gewirr aus Titeln nicht den Überblick zu verlieren, wollen wir doch einfach einmal sehen, welche Spiele es gibt. Zunächst müßte man wohl einmal eine kleine Klassifizierung der Programme vornehmen. Diese könnte folgendermaßen aussehen:

- Kampfsportspiele
- Rennspiele
- Mannschaftsspiele
- Athletikspiele

und

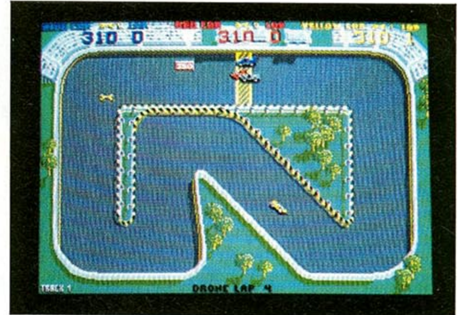
- diverse

Nachdem wir den dichten Wald der Titel auf diese Art und Weise mit ein paar Pfaden versehen haben, begeben wir uns gleich in die Materie hinein. Im folgenden werden wir Ihnen eine Reihe von Spielen der einzelnen Richtungen vorstellen.

Die Rennspiele

Grand Prix, Formel Eins, Le Mans und der große Preis von Monte Carlo, das alles konnten wir bisher nur mit großen Augen im Fernsehen bewundern. Auch in Zukunft werden wir Monte Carlo wohl nur dann zu Gesicht bekommen, wenn ein vernünftiger Lottogewinn ins Haus steht. Doch eine Ahnung von dem Flair großer Rennveranstaltungen vermögen uns auch Spiele wie Test Drive und Super Sprint zu vermitteln.

Super Sprint



In Super Sprint steuern Sie einen kleinen Rennwagen und versuchen, schneller als die anderen drei vom Computer gesteuerten Rennwagen zu sein. Keine einfache Aufgabe, da ein Rennbolide keineswegs einfach zu steuern ist. Haben Sie den Bogen erst einmal heraus, haben Sie gute Chancen, mit auf dem Siegertreppchen zu stehen. Während des Rennens können Sie goldene Schraubenschlüssel aufsammeln. Wenn Sie vier haben, ist es möglich, Ihren Wagen zu tunen. Sie können Ihrem Wagen beispielsweise einen Turbolader spendieren oder Super Traction wählen. Von jeder Verbesserung gibt es dann insgesamt fünf Varianten. Sollten Sie allerdings im nächsten Rennen nicht den ersten Platz belegen, müssen Sie in der nächsten Runde wieder einen konventionellen Wagen steuern. Extras werden eben nur an die wirklichen Könner verteilt. Wenn Sie allerdings erfolgreich bleiben, können Sie Ihren Rennwagen nach fast jedem Rennen mit einem neuen Extra ausstatten. Auf diese Art gelangen Sie zu einem Fahrzeug, das sich auch gegen die deutlich schneller werdende Konkurrenz durchsetzen kann.

Enduro Racer



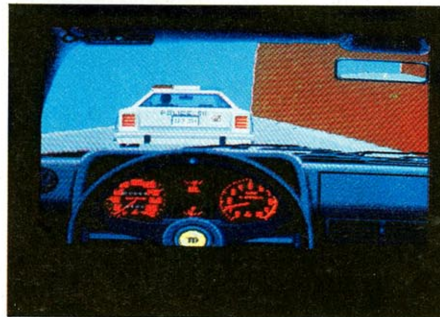
Querfeldein, mit einer 500ccm Enduromaschine unter dem "Allerwertesten", das ist schon etwas anderes, als stur über Autobahnen zu fahren. Enduromotorräder sind so konstruiert, daß sie den harten Anforderungen der schnellen Querfeldeinfahrt gerecht werden. Langjährige Fahrer vollbringen regelrecht artistische Aktionen beim Überspringen der Streckenhindernisse. Ein bekannter Automatenhersteller hat aus der Materie ein Computerspiel für Spielhallen gemacht. Aber schon bald lag das Programm in Versionen für fast alle gängigen Heimcomputer vor.
Enduro Racer versetzt Sie in einen Wettkampf auf verschiedenen Strecken. Der erste Parcours führt durch eine Parklandschaft. Sanft senkt sich die Piste in die Mulden zwischen den Hügeln. In unregelmäßigen Abständen ist die Piste durch Erdhügel blockiert. Hier gilt es, das Motorrad auf das Hinterrad zu stellen und so das Hindernis zu überspringen.
Ist die erste Piste in einer bestimmten Zeit durchfahren, gelangt man zum Checkpoint. Von dort aus geht es in einem anderen Kurs weiter. Das Rennen führt durch eine tückische Wüstenlandschaft, in der unvermittelt auftauchende Steinhaufen und abgestorbene Bäume das Rennen zusätzlich erschweren.

Buggy Boy



Nach Enduro Racer paßt Buggy Boy eigentlich nicht schlecht, denn auch hier geht es um Rennen und um Hindernisse. Das Fahrzeug ist ein mit Überrollbügeln versehener Buggy. Der Parcours ist auch diesmal wieder reichlich mit Handycaps versehen. Große Steine und Bretterbarrikaden versperren den Weg und müssen umfahren werden. Daneben finden sich allerdings auch Fahnen auf der Strecke, die eingesammelt werden können. Ein Teil davon bringt Punkte, der andere zusätzliche Zeit. Die Strecke wurde der Abwechslung willen mit Tunnels, Brücken und neben der Fahrbahn stehenden Wänden versehen. Ist es gelungen, den Kurs in der vorgegebenen Zeit zu bezwingen, geht es mit neuen Hindernissen von vorne los. Allerdings kann man zu Beginn des Spieles noch unter einigen Kursen auswählen, so daß auch bei ausgedehnteren Spielsitzungen ausreichend neue Strecken vorhanden sind.

Test Drive



Ein Rennspiel besonderer Art stellt Test Drive von Accolade dar. Oder war es noch nie Ihr Traum, einmal einen Ferrari Testarossa zu fahren?
Test Drive stellt Ihnen fünf verschiedene Luxusschlitten zur Verfügung. Wählen Sie zwischen Porsche 911 Turbo, Lotus Turbo Esprit, Chevy Corvette, Lamborghini Countach und den schon erwähnten Ferrari Testarossa.
Diese Wagen können Sie sich im Eingangsmenü im Detail ansehen. Neben den fünf ausgezeichneten Grafiken befinden sich dann auch gleich entsprechende Datenblätter, die über technische Einzelheiten, wie Beschleunigung und dergleichen, Auskunft geben. Das Studium derselben ist ratsam, da der ausgewählte Wagen im Spiel den im Datenblatt angezeigten Werten entspricht. Also im Vertrauen, der Chevy zieht nicht die Wurst vom Brot.
Sind Sie dann erst einmal auf dem Highway, denn als solchen identifizieren ihn die Schilder links und rechts der Straße, geht der Spaß los. Dementsprechend gilt natürlich auch die Geschwindigkeitsbegrenzug von 55 Meilen pro Stunde. Damit vorlaute Polizisten mit ihren häßlichen Radarfallen erst gar nicht zum Zuge kommen, hat jeder Wagen einen eingebauten Radarwarner, der bei dem geringsten Anzeichen für eine Radarfalle Alarm gibt.
Aber neben den Polizisten und ihren Knöllchen, die übrigens sehr realistisch verteilt werden, droht dem Fahrer des Sportwagens eine weitere Gefahr. Fährt er nicht zügig genug, gelingt es ihm nicht, bis zur nächsten Tankstelle zu fahren. Er bleibt auf der Strecke liegen und wird von einem Abschleppwagen aufgepickt. Die Kommentare, die das Programm dazu abgibt, sind entsprechend.
Test Drive ist ein Programm, das Freude macht, kann man doch während einer Spielsitzung Luxuskreuzer im Wert von mehreren Millionen zu Schrott fahren, einfach so.

Kampfsport

Die jahrtausendealte Kunst der Selbstverteidigung brachte Anfang der siebziger Jahre mit Filmen wie 'Das Schwert des Gelben Tigers' und ähnlichen Produkten eine regelrechte Welle in Bewegung. Überall in Deutschland schossen Karate- und Judoschulen aus dem Boden. Fernsehserien, Comicstrips und immer neue Kinofilme aus Fernost taten das ihrige.
Angefangen hat es mit Spielen wie 'The Way of the Exploding Fist'. Unzählige weitere sollten folgen. Das Spektrum reicht von reinen Karate-Sportspielen bis zu Spielen mit Ninjas als Akteuren. Hier muß der Gegner geschmackloserweise so schnell wie möglich ins Jenseits befördert werden. Doch keine Angst, diese Spiele sind nicht unser Thema.
Uns geht es um Spiele, bei denen der sportliche Gedanke im Vordergrund steht.

International Karate +



Dies ist ein Wettkampf der besten Karatekämpfer mit Ihnen als Teilnehmer. Drei Kämpfer gehen gemeinsam in den Ring, möge der bessere gewinnen.
Ein klassisches Beispiel für ein Karatespiel, das alles beinhaltet, was den Charme dieser Spiele ausmacht. Eine gute farbenprächtige Grafik.

Fein gezeichnete Hintergründe, und vor allem die übergroßen Figuren machen das Spielen zum Vergnügen.

Die Animationen der Kämpfer kann in jeder Version des Spiels als gelungen bezeichnet werden. Das Männlein boxt und tritt, daß es eine wahre Pracht ist. Hat der Spieler es geschafft, die meisten K.O.s in einer Runde auszuteilen, taucht der Schiedsrichter auf. Der alte Chinese mit dem weißen Bart kürt den Sieger und gibt den anderen Kämpfern gute Ratschläge.

Mannschaftsspiele

Ein weiteres sehr beliebtes Genre der Sportspiele sind die Mannschaftsspiele, was nicht etwa bedeutet, daß mehrere Leute gleichzeitig spielen können. Gemeint sind Spiele wie Fußball, Eishockey oder Volleyball. Auch in diesem Bereich gibt es sehr viele Angebote und es ist sehr schwer, sich die wirklich guten Sachen herauszupicken. Bemerkenswert ist, daß sich im Bereich der Sportspiele auf dem Computer ein weiteres Genre entwickelt hat, nämlich die Manager-Spiele. Hierbei handelt es sich nicht um reine Sportspiele, sondern um Simulationen, bei denen eher die Organisation der Sportvereine im Vordergrund steht, wie zum Beispiel Einkaufen von neuen Spielern, Suchen von Sponsoren etc.

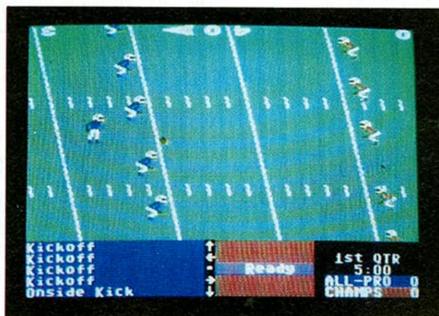
Street Sports Basketball



Street Sports Basketball ist ein weiteres Produkt der Epyx "It's Tough on the Streets"-Serie, die sich dadurch hervorhebt, daß nicht alles perfekt geplant läuft, sprich, die Spiele finden nicht in den Stadien statt, sondern auf der Straße oder auf dem Schulhof. Bei Street Sports Basketball besteht die Möglichkeit, zu wählen, wo das Match ausgetragen werden soll. Nachdem dieses nun geschehen ist, sollte man in Ruhe sein Team zusammenstellen. Hier stehen zehn verschiedene Spieler zur Auswahl und jeder hat seine Stärken und Schwächen. Dann beginnt das eigentliche Match.

Man dribbelt, paßt und versucht sich in Korbwürfen. Auffallend ist die Tatsache, daß Spieler, die nicht im direkten Ballkontakt sind, einfach ziellos durch die Gegend laufen. Die Grafiken sind recht ansprechend, wenn auch zu sagen bleibt, daß die Animation der Spieler nicht ganz dem Epix üblichen Standard entspricht.

4TH & INCHES

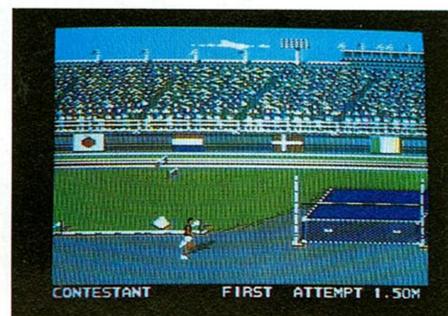


American Football total! Sind Sie einer der wenigen Deutschen, die die Regeln des American Football kennen und denen dieses Spiel gefällt? Oder interessieren Sie sich für dieses Spiel? Wenn Sie diese Fragen mit Ja beantworten können, dann haben wir ein Spiel für Sie! 4th & Inches von Accolade. (Richtig, von den Golfmeistern ist dieses Spiel.) Das Ganze ist sehr komplex aufgebaut, denn Sie müssen nicht nur spielen, sondern auch die Taktik Ihrer Spieler bestimmen. Das bedeutet, Sie sind Feldspieler und Quarterback zugleich. Vor jedem Spielzug muß dieser ganz genau festgelegt werden. Einfaches Laden und Loslegen reicht nicht aus. Hier muß wirklich eine Strategie entwickelt werden. Auch grafisch wurde das Spiel ansprechend realisiert. Sehr schön anzusehen ist es, wenn der ballführende Spieler von den Gegnern in die Mangel genommen wird. Summa summarum ist 4Th & Inches ein Spiel, das man jedem Fan des American Football ans Herz legen kann.

Die Olympischen Klassiker

Auch die Thematik der olympischen Spiele wurde im Computerbereich oft genug behandelt. Doch gibt es hier nur drei Programme, die es wirklich wert sind, ausführlich erwähnt zu werden. Fangen wir mit dem Urklassiker an: Summer Games ist ein Spiel, das mit seinem Erscheinen einen neuen Standard im Bereich der Grafik und Animation von Sprites setzte, der auch heute noch gilt. Mit solchen Disziplinen wie Stabhochsprung, Turmspringen und Speerwerfen wurden wirklich markante Sportarten der olympischen Spiele umgesetzt. So wurde bei der Programmierung der Steuerung darauf geachtet, daß die Geschicklichkeit der Spieler gefordert wird.

SUMMER GAMES II



Auch mit Summer Games II gelang es Epyx, an alte Standards anzuknüpfen und sie teilweise sogar zu verbessern. Neue, gut durchdachte Sportarten halfen dabei, den mit Summer Games I erreichten Erfolg zu überholen. Auch hier wurde wieder darauf geachtet, mehr das Geschick als die Geschwindigkeit zu fördern.

Winter Games



Nachdem nun die Sommerspiele (fast) ausgeschlachtet waren, kamen die Leute von Epyx auf die geniale (?) Idee, die olympischen Winterspiele umzusetzen. Hier kann man nur sagen, daß sie mit Winter Games eine bis heute unerreichte Version der Winterspiele kreierten. Mit Disziplinen wie Bobfahren, Skispringen und Hot Dog (Trick-Ski-Springen) setzten sie neue Maßstäbe, an denen sich die vergleichbaren Produkte anderer

Firmen messen mußten. Wobei zu sagen ist, daß eigentlich fast alle Kopien nicht an die Qualität des Originals herankamen. Summer Games I & II sowie Winter Games sind Sportspiele, die in jede Computerspielsammlung gehören!

Sport Compilations

Falls Sie jetzt Geschmack auf Sportspiele bekommen haben, aber nicht wissen, welches Spiel Sie sich kaufen sollten: wir haben hier zwei Compilations, die Sie sich anschauen sollten. Eine Compilation ist nichts anderes als die Zusammenstellung von mehreren Programmen. Der Vorteil liegt auf der Hand, da eine Compilation um ein Vielfaches preiswerter ist, als alle Programme einzeln zu kaufen.

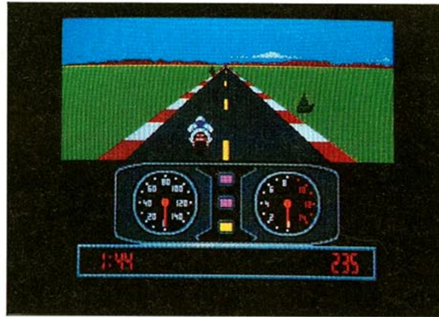
The World's Greatest Epyx



Diese Compilation enthält unter anderem die Klassiker Winter Games und Super Cycle, als drittes Programm ist World Championship Wrestling zu finden. Winter Games gehört der wohl legendären Games-Reihe an. Es ist die Heimversion der Olympischen Winterspiele mit folgenden Disziplinen: Ski-Kunst-Sprung, Biathlon, Bobfahren, Ski-Springen, Eisschnellauf und Eiskunstlauf. Gegenüber den anderen Games aus der Serie ist Winter Games kein direkter Joystickkiller, sondern man braucht für die Disziplinen etwas mehr Geschick.

Super Cycle

Super Cycle ist, wie der Name schon erahnen läßt, ein Rennspiel. Zwar nicht unbedingt eines der neuesten oder besten, aber es macht doch Spaß. Vor Beginn des eigentlichen Rennens muß der Spieler zuerst die Farbe seines Motorrades und das Styling seiner Lederkombination auswählen, und dann geht es los. Jeder



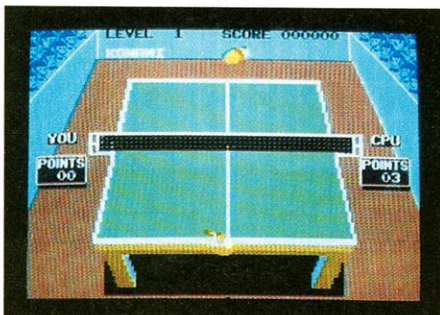
Kurs muß in einem bestimmten Zeitlimit durchfahren werden, jeder Crash kostet Zeit und jedes Level birgt neue Schwierigkeiten wie Eis, Straßenbarrikaden oder Ölflecken.
Ab und zu gibt es dann eine Bonusrunde, in der man ordentlich Punkte sammeln kann. Hat man es geschafft, alle Runden zu bewältigen, ist das Spiel vorbei, und man kann sich eventuell in die Highscore-Liste eintragen.

Championship Wrestling



Championship Wrestling ist ein Kampfsportspiel der etwas brutaleren Gangart. Es geht, wie der Name schon sagt, um Wrestling – uns Deutschen mehr unter dem Begriff Catchen bekannt. Es besteht die Möglichkeit, gegen den Computer oder einen menschlichen Partner zu kämpfen. Vor dem eigentlichen Kampf kann man auch etwas üben. Es stehen sieben Gegner zur Auswahl, und jeder hat seine Stärken und Schwächen, die im Handbuch beschrieben sind.

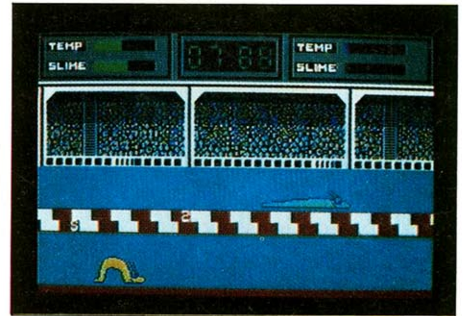
Game Set & Match



Eine sehr gute Sportcompilation für den C-64 liegt mit Game Set & Match von Ocean vor. Sie enthält eine Auswahl der besten Sportspiele für den C-64 wie z.B. Hyper Sports, Konami's Ping Pong und Gamestars Basketball. Zu bemerken bleibt bei dieser Compilation, daß sie bereits 1 1/2 Jahre auf dem Markt ist, und die einzelnen Spiele selbst auch schon Staub angesetzt haben. Die Grafiken der Games entsprechen nicht unbedingt dem heutigen Standard, trotzdem ist die Compilation, allen Sportfans uneingeschränkt zu empfehlen.

Als die Erde nichts mehr bot...

Galactic Games



Als die Erde keine vernünftige Sportart zum Vermarkten mehr bot, ging man bei Activision einen relativ neuen Weg. Es wurde einfach der Weltraum durchsucht, und siehe da, auf einem fernen Planeten fand man Lebensformen, die sich ihren eigenen Spielen widmeten. Bei genauer Betrachtung kann man Ähnlichkeiten mit unseren irdischen Spielen feststellen, so z.B. das Kopfwerfen: einfach Anlaufen und weg mit dem Kopf (dem eigenen!). Wir machen das auch, nur daß wir dazu eine Metallkugel nehmen. Eine weitere galaktische Sportart ist das Metamorph Marathon, welches mit speziell gezüchteten Lebewesen abgehalten wird. Diese Lebewesen sind in der Lage, sich dem Untergrund anzupassen, und Sie müssen entscheiden, in welcher Form Sie sich am schnellsten bewegen können. Galactic Games ist eine gute und lustige Alternative zu den normalen Sportspielen und als Abwechslung unbedingt zu empfehlen.

(hs/mm/sr/rg)

Alle Spiele auf einen Blick

Spielname: Super Sprint
Hersteller: Electrik Dreams
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
Testversion: Atari ST
Systeme: C-64, CPC, Atari ST
Preis: DM 49,95

Spielname: Enduro Racer
Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
Testversion: Atari ST
Systeme: Atari ST
Preis: DM 79,95

Spielname: Buggy Boy
Hersteller: Elite
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
Testversion: Amiga
Systeme: C-64, CPC, Amiga, Atari ST
Preis: DM 49,95

Spielname: Test Drive
Hersteller: Accolade
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
Testversion: Amiga
Systeme: Amiga, Atari ST
Preis: DM 99,–

Spielname: IK +
Hersteller: System 3
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: Schneider CPC
Systeme: C-64, CPC
Preis: ca. DM 35,– bis 50,–

Spielname: Street Sports Basketball
Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: C-64
Systeme: C-64
Preis: ca. DM 39,– bis 50,–

Spielname: 4th & Inches
Hersteller: Accolade
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: C-64
Systeme: C-64
Preis: ca. DM 39,– bis 50,–

Spielname: Summer Games
Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: C-64
Systeme: C-64, CPC, MS-DOS
Preis: ca. DM 29,– bis 69,–

Spielname: Summer Games II
Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: C-64
Systeme: C-64, CPC, MS-DOS
Preis: ca. DM 29,– bis 69,–

Spielname: Winter Games
Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: Atari ST
Systeme: C-64,CPC,MS-DOS, AMIGA, ATARI ST
Preis: ca. DM 49,– bis 79,–

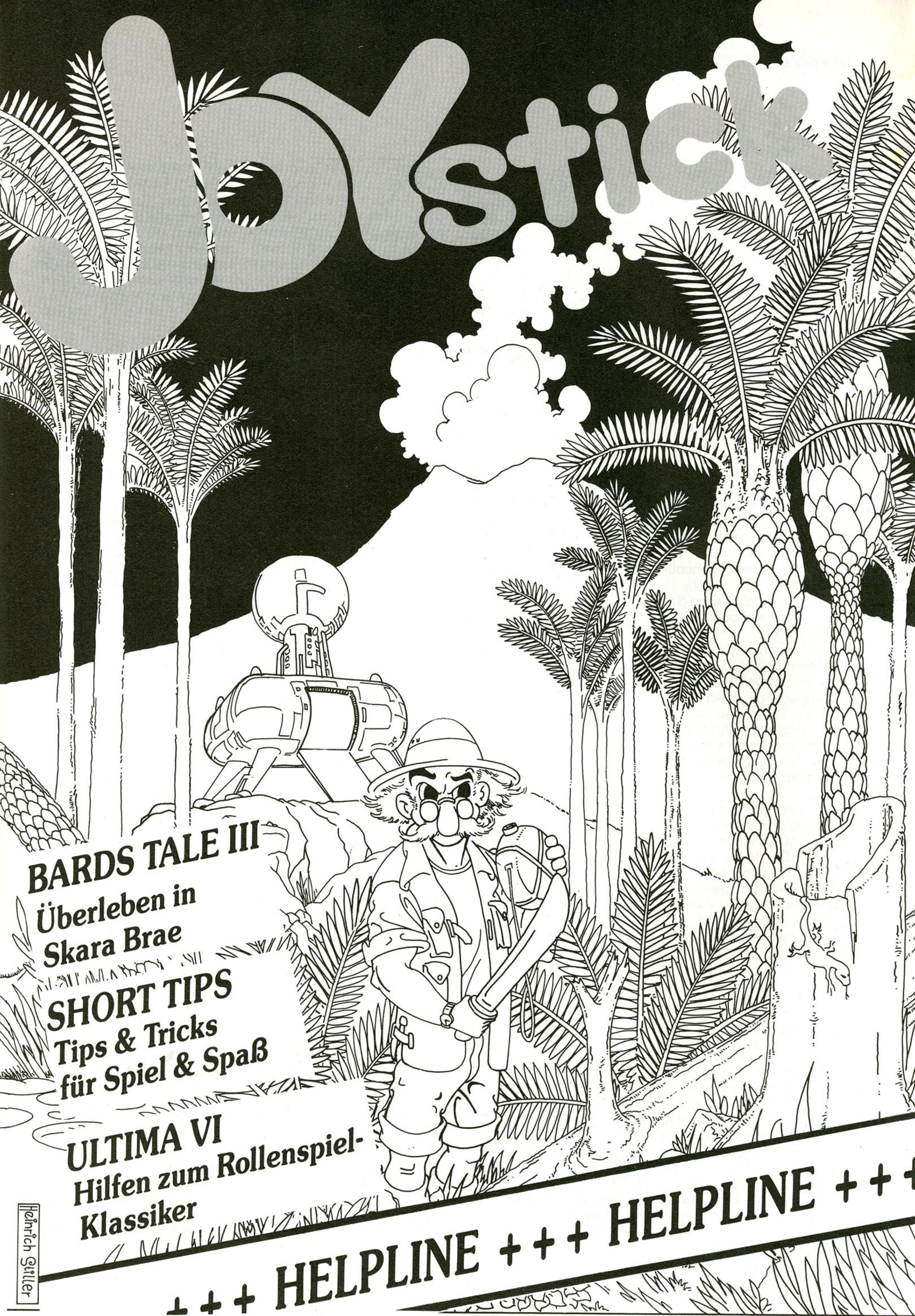
Spielname: World Greatest Epyx
Hersteller: Epyx
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: Atari ST
Systeme: Atari ST/MS-DOS
Preis: DM 69,95

Enthaltene Spiele:
Winter Games,
Super Cycle,
Championship Wrestling

Spielname: Game Set Match
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: C-64
Systeme: C-64
Preis: DM 49,95

Enthaltene Spiele:
World Series Basketball,
Match Point,
Jonah Barrington's Squash,
Snooker, Konami's Ping Pong,
Hyper Sports,
Super Soccer,
World Championship Boxing,
Basketball,
D. Thompson's Supertests

Spielname: Galactic Games
Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick
Testversion: C-64
Systeme: C-64
Preis: ca. DM 35,– bis 49,–


Joystick
BARDS TALE III
Überleben in
Skara Brae
SHORT TIPS
Tips & Tricks
für Spiel & Spaß
ULTIMA VI
Hilfen zum Rollenspiel-
Klassiker
+++ HELPLINE +++ HELPLINE +++
Heinrich Stiller

Leser fragen – Dr. Joystick antwortet

Tips zu Ports of Call

Ich gratuliere zu Ihrer hervorragend gelungenen Spielezeitschrift. Ach ja, da hab'ich noch was für C. Bergmann aus F.-M. und P.van Houten, Niederlande.

Bei Ports of Call steigt der Status automatisch, wenn man einen Seenötler rettet, ein Ausweichmanöver veranstaltet und per Hand bzw. Maus in schwierige Häfen einschifft. Zu empfehlen wäre da Vancouver, Alexandria, Lagos und Rio. Ich würde als erstes Schiff das oberste von den Preowned Ships empfehlen. Als Handelsrouten sind diese beiden sehr gewinnbringend.

a) von Karachi nach Vancouver (wegen Arms)

b) von Tokio nach Dar-es-Salam (wegen Electronics) Bildschirm finster

Es ist gut möglich, daß ein Byte-Bandit sein Unwesen treibt. Gegenmaßnahme:

a) Computer ca 5 Sec. ausschalten. Dann den Install-Befehl anwenden. Allerdings vertragen manche Originalprogramme das Überschreiben des Bootblockes nicht so richtig...

b) Wenn der Bildschirm dunkel ist, gleichzeitig ALT, AMIGA, SPACE, AMIGA, ALT drücken. Der Virus ist dann zwar nicht vernichtet, Sie können aber mit dem Programm fortfahren. Diesen Tip bekamen wir von Tim Bergner aus Kilianstädten.

Tips zu Uninvited

Dirk Bockholt aus Osnabrück hat uns einige Tips zu Uninvited zukommen lassen. Zuerst begibt man sich nach oben und geht in die erste Tür auf der rechten Seite. Dort nimmt man das "Anti-Geist-Mittel" und geht wieder nach unten. Dort die Dose öffnen. Dann öffnet man eine Tür und "operatet" die Dose mit der Frau. Voila, sie gibt im wahrsten Sinne des Wortes den Geist auf.



Liebe Leser,
auch zu dieser Ausgabe von JOYSTICK hat uns eine ganze Reihe von Leserbriefen erreicht. In der Tat konnten wir feststellen, daß doch viele Fragen zu den diversen Spielen bestehen. Herzlich bedanken möchten wir uns an dieser Stelle auch bei den vielen Lesern, die uns mit Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen unterstützt haben, und bei denen, die freundlicherweise Zuschriften zu im letzten Heft angesprochenen Problemen eingesendet haben.
Wir hoffen, aus diesen Einsendungen interessante Informationen für Sie bereitstellen zu können. Für schwierige Fälle steht Ihnen außerdem Dr. Fred F. Joystick zur Verfügung.
Wir von der JOYSTICK- Redaktion sind natürlich ständig auf der Suche nach interessanten Tips & Tricks. Sollten Sie, liebe Leser, noch einige Informationen zur Hand haben, würden wir uns freuen, wenn Sie uns schreiben würden. Außerdem gibt es für jeden abgedruckten Beitrag ein kleines Dankeschön.

(Ihre JOYSTICK-Redaktion)

Christian Stolzenberg aus München hat noch einen Tip zu dem roten " Nervklotz". Der Kleine hat einen Schlüssel bei sich, der zur Lösung des Spiels notwendig ist. Um den Schlüssel zu bekommen, muß man ihn mit dem Inhalt der Keksdose locken. Er nimmt dann den Keks und läßt dafür den Schlüssel liegen.

Horrorgruft II

Zwischenzeitlich erreichte uns noch die Zuschrift von Oliver Pankotsch aus Oberasbach. Er fragt, was er den Hunden ins Ohr flüstern muß, damit sie den Weg freigeben.

Zu diesem Problem kann H.J.Kriebel aus Marienheide Antwort geben:

Hunde reagieren empfindlich auf Blitz und Donner. Die dazu passenden Zaubersprüche sind in Dracans Schlafzimmer zu finden und werden im Lexikon der Zaubersprüche erklärt (Bibliothek).

H.J. Kriebel hat aber noch weitere Tips zu Uninvited auf Lager. Im Schrank des Master Bedrooms steht eine Truhe mit Dracans Stern. Diese Truhe öffnet man, indem man ihr tüchtig einheizt. Dazu einfach mit Streichhölzern im Kamin Feuer machen. Außerdem ist im dritten Schlafzimmer ein magisches Pentagramm zu finden. Wenn man leere Blumentöpfe gießt, wachsen giftige Pflanzen! Geister im Freien vertreibt man mit dem Licht zahlreicher Kerzen. Zombies vertreibt man, indem man sie mit dem Amulett operatet, das im Briefkasten zu finden ist.

In einem Stuhl in der Eingangshalle befindet sich ein Schlüssel. Um den Schlüssel zu bekommen, müssen Sie den Stuhl mit einem Messer oder der Axt zerlegen.

Tips zu Phantasie III – Niederwelten –

Dirk Macke aus Willich hat einiges zu Phantasie III herausgefunden. Er weiß auch, wie die Niederwelten zu erreichen sind.

Der Crystal Palace stellt den Eingang zur Astral Plane dar. Im Crystal palace findet man die Light fairy, die einen mit dem Magic Wand ausstattet. Diesen braucht man, um Nikademus auf der Dark Plane mit Hilfe von Lord Wood zu besiegen. Etwas deutlicher: Nach Besuch der Pendragon Town Archives erhält man den Auftrag, den Zwergenkönig in der Hall of Giants zu finden. Dieser Auftrag bringt allerdings nur Hitpoints und Erfahrungspunkte ein, da der Zwergenkönig nur noch tot vorgefunden werden kann, ermordet von Nikademus. Mit dieser Nachricht kehrt man zu Filmon in die Town Archives zurück. Filmon weist dann die Party an, an den Beerdigungsfeierlichkeiten im Dwarves Kingdom teilzunehmen. Diese sollte vorher 100%ig fit sein, da die Zeremonie mit einem Blutbad endet. Trotzdem ist die Episode wichtig, da man hier den Auftrag bekommt, das Castle of Light und Fairy Light zu finden. Im Castle of Light ist es wichtig, niemanden anzugreifen, also immer schön grüßen, gell? Mit dem Magic Wand hat man schon fast alles zusammen. Jetzt braucht man nur noch den Divine Spell aus den Gnome Catacombes. Diese können Sie aber nur betreten, wenn mindestens ein Zwerg oder Gnom in der Party vertreten ist. So gerüstet kann man nun Lord Wood im Heerlager aufsuchen. Allerdings sollte die Party zu diesem Zeitpunkt bereits Level 10 bis 15

aufweisen, ansonsten sind beim Vordringen zu Lord Wood erhebliche Verluste zu beklagen. Nun brauchen Sie nur noch bis in die Dark Plane vorzudringen, diesen Weg hat Dirk Macke leider noch nicht gefunden. Wer kann an dieser Stelle weiterhelfen?



Schattentore

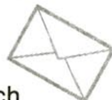
Roger Hassler hat Schwierigkeiten mit Shadowgate.
Ich habe schon einige Lösungen zum Adventure Shadowgate gelesen und natürlich ausprobiert. Es hat alles geklappt, bis ich durch den mittleren Spiegel im Geheimraum gehen wollte. Ich habe die Tür mit dem Schlüssel des Skeletts geöffnet. Nun gehe ich durch die Tür und sehe auch den Raum mit dem Feuer, doch man wird gleich wieder in die Geheimkammer zurückgeschleudert. Was nun, wer kann helfen?

Red.:
Es gibt eine Möglichkeit, diesen Raum zu betreten und darin zu verweilen. Zu diesem Zweck müssen Sie allerdings den Raum mit dem silbernen Pfeil aufsuchen und dort die Fackeln untersuchen. Bei richtiger Bedienung öffnet sich eine Geheimtür. Dahinter begegnet Ihnen ein Wright, der einen Mantel trägt. Diesen müssen Sie an sich bringen. Mit Hilfe dieses Mantels sind Sie dann gegen das Feuer in dem Raum hinter dem Spiegel geschützt.

Barden und Bänkelsänger

Marcel Wrazidlo aus Bedburg hat Probleme mit Bard's Tale I. Er irrt in der Stadt herum, und kann das Review Board nicht finden. Wer kann außerdem noch Tips zu Bards Tale I geben?

Red.:
Sie finden das Review Board folgendermaßen:
Vom Gilden Haus gehen Sie Richtung Norden, also in Richtung von Garth's Waffen-Shop. Von dort aus halten Sie sich weiter in nördlicher Richtung, bis Sie an eine T-förmige Verzweigung gelangen. Halten Sie sich nun in westlicher Richtung, bis die Straße nach Süden abknickt. Das zweite Haus auf der linken Seite müßte nun das Review Board sein.



Hexenküche

K.-H. Klink hat auch einen Tip für Hexenküche parat (System CPC!).
Bei Hexenküche habe ich den Poke in die Discversion eingebaut. Tippen Sie das folgende Programm ab, und starten Sie es dann mit der Hexenküche - Diskette im Laufwerk:

```
5 Openout " dum"
6 Memory &17FF
7 Closeout
10 Mode 1: Load" block1.bin",
   &C000
15 Locate 20,24: Print"Poked by
   K.H.Klink"
16 Locate 20,25:
   Print"15.11.1987"
20 Load "block2.bin"
30 Load "block3.bin"
40 Load "block4.bin", &C800
41 Poke & DA4D,0
50 Call &C800
RUN
```

So! Nach diesem Programm stehen unendlich viele Leben zur Verfügung.



Rockford PC!

Michael Anton aus Schwieberdingen hat einen interessanten Patch zu Rockford gefunden, den wir Ihnen keinesfalls vorenthalten wollen.
Probleme mit Rockford müssen nicht sein. Durch Änderungen an zwei Stellen läßt sich eine ausreichende Trainingsversion erzeugen.
Neben Rockford selbst braucht man nur noch einen Editor, der in der Lage ist, ein File komplett zu lesen, im Hexadezimalmodus zu bearbeiten und wieder komplett abzuspeichern. (Für diesen Tip wurde der Disketteneditor aus den Norton Utilities verwendet). Auch sollte eine Kopie des Programms verwendet werden, Originale sind für solche Eingriffe tabu! Bei einer Festplatteninstallation reicht es auch, das File ROCKFORD.EXE auf ein anderes File zu kopieren, z.B. mit COPY ROCKFORD.EXE ROCKY- 98.EXE. Als nächstes wird der Editor geladen und das entsprechende File (ROCKFORD .EXE oder ROCKY-98.EXE) eingelesen. Es sind zwei Stellen in diesem File zu ändern, und zwar relativ zum Dateianfang die Stellen 1857h und 2897h, hier muß der Wert 05h in 62h geändert werden (alle Angaben im Hexadezimalsystem!).
Zum Abschluß werden die geänderten Stellen zurückgeschrieben, und dem ausgiebigen ROCKFORD- Spaß steht nichts mehr im Wege.
Zur Sicherheit sollte noch eine Überprüfung vorgenommen werden, hier leistet der DOS-Befehl COMP große Hilfe. Er zeigt beim Vergleich zweier Dateien die Unterschiede auf. Für die Festplattenversion exemplarisch die Sollwerte:
COMP ROCKFORD.EXE ROCKY-98. EXE
1857: 05 62
2897: 05 62
Beide Dateien müssen außerdem die gleiche Länge im Directory haben. Sind beide Tests positiv verlaufen, kann die gepatchte Version getrost in Betrieb genommen werden. Mit den nun verfügbaren 98 Leben kann man auch die letzten Feinheiten aller Levels in einer Sitzung erkunden. Die wahre Meisterschaft zeigt sich allerdings nur in der ungepatchten Version!

Boulder Dash 3-CPC

Der kleine Bruder von Christian Kißner, der uns namentlich leider nicht bekannt ist, hat etwas zu Boulder Dash 3 auf dem CPC gefunden.
Man setze Player 2 auf 1 und schalte auf Keyboard um. Danach kann man mittels der Tasten "Z" und "X" die Start-"cave" regulieren.

(mm)

In den Ruinen von Skara Brae...

In unserer letzten Ausgabe haben wir Ihnen Bard's Tale III im Rahmen einer Software-Review vorgestellt.

In letzter Zeit erreichten uns einige Leserbriefe, aus denen hervorging, daß verschiedentlich Schwierigkeiten beim Spielbeginn auftraten. Dies äußerte sich darin, daß sich die eingangs zusammengestellte Party durch Ableben der Verantwortung entzog, Skara Brae zu retten.

Um Ihnen den Start mit Bard's Tale III ein wenig zu erleichtern, haben wir in dieser Helpline wieder einige Tips und Tricks zusammengestellt. Die richtige Zusammenstellung der Party entscheidet auch in diesem Rollenspiel nicht unwesentlich über Erfolg oder Mißerfolg.

Die Party – Aufbau und Hege...

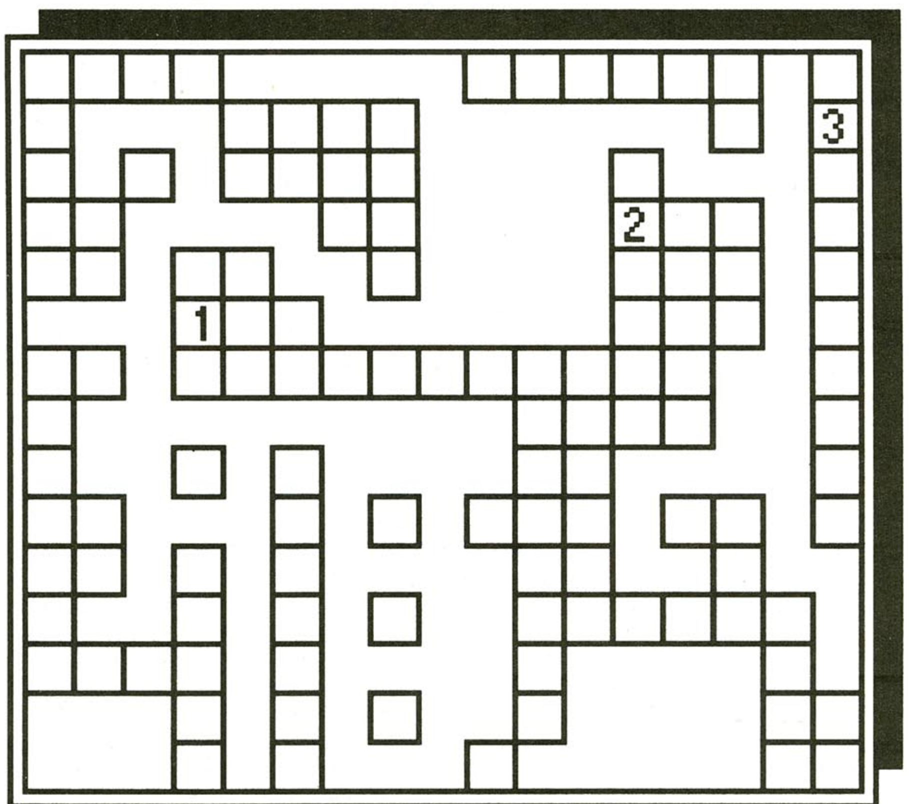
Wie bereits eingangs erwähnt, ist die richtige Zusammenstellung der Party von besonderer Wichtigkeit. Hier hat sich in der Praxis eine Grundstruktur herauskristallisiert, die dazu geeignet ist, die ersten Schritte in Skara Brae erfolgreich zu unternehmen.

Bei der Zusammenstellung der Party hat sich folgende Anordnung gut bewährt:

Um im Nahkampf entsprechende Leistungen zu erbringen, empfiehlt es sich, mindestens zwei Krieger in die Party einzubringen. Beim Erschaffen der Charaktere sollte man darauf achten, einen möglichst hohen Stärke- und Dexterity-Wert zu erhalten. Hier lohnt es sich, mehrere Versuche zu unternehmen, bis ein Charakter einen Stärkewert von mindestens 16 aufweist. Intelligenz hingegen ist ein Faktor, der bei Kriegern nur unwesentliche Bedeutung hat.

Weiterhin sollten zwei Zauberer mit zur Party gehören. Bei den magiebegabten Figuren muß natürlich ein möglichst hoher Intelligenzwert ins Auge gefaßt werden, da dieser Wert für das magische Potential der Figur





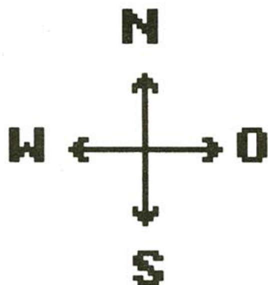
Die Ruinen von Skara Brae

entscheidend ist. Einer der Zauberer sollte ein Conjurer, der andere ein Magier sein. Auf diese Weise stehen mehr Zaubersprüche von Anfang an zur Verfügung, als dies bei zwei Conjurern der Fall wäre.

Natürlich darf ein Priester in keiner Party fehlen. Priester sind zwar keine außergewöhnlich guten Kämpfer, aber in der Lage, verwundete Party-Mitglieder in einem gewissen Rahmen zu heilen. Ein wesentlicher Umstand, da ansonsten meist nach relativ kurzer Zeit ein Besuch des Tempels in Betracht gezogen werden muß.

Die restlichen zwei freien Plätze werden sinnvoll mit einem Rouge und einem Barden besetzt.

Ausgerüstet mit einer Mandoline ist der Barde in der Lage, acht verschiedene Lieder zu spielen, die zum Teil beachtliche Wirkungen erzielen können. Eines der Lieder regeneriert die Spellpoints der Magier, während ein anderes Lied den Charakteren eine erhöhte Schlagkraft verschafft.



Ein Barde sollte daher in keiner Party fehlen.

Um die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, die die einzelnen Charaktere bieten, ausschöpfen zu können, bietet sich die Aufnahme eines Rouge förmlich an. Dieser ist in der Lage, sich bei einem Angriff in einer dunklen Ecke zu verbergen. In der nächsten Runde kann der Rouge dann von hinten auf die Gegner einschlagen. Natürlich besteht bei einem Angriff auf den Rücken des Gegners eine wesentlich höhere Chance, diesen auch zu treffen.

Ruinen des Schicksals

Nachdem so eine erfolgversprechende Party zusammengestellt worden ist, kann das Abenteuer beginnen.

Startpunkt sind die Ruinen von Skara Brae, die bereits einer genaueren Erforschung harren.

Im Gegensatz zu den beiden vorhergegangenen Teilen sind die Ruinen nur spärlich mit Geschäften bestückt, in denen man Ausrüstung und Spellpoints aufstocken kann.

Insgesamt drei Lokalitäten warten in Skara Brae auf ihre Erforschung. Da das Abenteuer am Stadttor von Skara Brae seinen Anfang nimmt, ist es empfehlenswert, zunächst das Storage Building (Position 1, siehe Karte) aufzusuchen. Dort sind einige Waffen und Ausrüstungsteile zu finden, mit denen die Charaktere zunächst ausgestattet werden sollten. Im weiteren Verlauf des Abenteuers sind wesentlich bessere Waffen und Rüstungen zu finden, ohne die Grundausstattung aus dem Storage Building allerdings sind die Chancen gering, dieser Dinge habhaft zu werden.

Nachdem nun die Charaktere in der Lage sind, sich mit Waffen ihrer Haut zu wehren, sind die Überlebenschancen der Party bereits beachtlich gestiegen.

Innerhalb von Skara Brae befindet sich der Tempel of the Mad God (Position 2).

Dies ist das erste Dungeon, in dem sich die Charaktere so richtig austoben können. Allerdings sollten zur Erhellung der Situation Fackeln oder Öllampen nicht fehlen. Außerdem müssen Sie ein Codewort in Erfahrung bringen, um den Dungeon betreten zu können.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist das Review Board (Position 3) von entscheidender Bedeutung. Haben die Helden einige Kämpfe erfolgreich hinter sich gebracht, steigt die Anzahl der Erfahrungspunkte. Ab einer bestimmten Anzahl von Punkten können Sie das Review Board aufsuchen, und dort einzelne Werte der Charaktere anheben lassen. Der alte Mann, der mit der Betreuung des Review Boards beauftragt wurde, gibt Ihnen dann auch den entscheidenden Tip, wie der Zugang zum Tempel of the Mad God erlangt werden kann. Dieser Tip ist mit einem Auftrag verbunden. Führen Sie diesen gewissenhaft aus, und vergessen Sie nicht, ab und an das Review Board aufzusuchen. Wenn Sie diese Tips beherzigen und nicht übermütig werden, sollte dem Aufbau einer ernstzunehmenden Party nichts im Wege stehen...

Die Häuser der Heilung

Nun noch einige allgemeine Tips, die vielleicht noch die eine oder andere Frage beantworten kann. Wenn einer oder mehrere Ihrer Charaktere ihr Leben im Kampf ausgehaucht haben, besteht die Möglichkeit, Sie in einem kleinen Tempel außerhalb von Skara Brae wiederzubeleben. Keine billige Angelegenheit, deshalb sollten Sie sich sorgfältig überlegen, ob Sie einen Charakter in der ersten Stufe wieder zum Leben erwecken lassen. Ab der dritten Stufe allerdings lohnt es sich auf jeden Fall, den Charakter zu neuem Leben zu erwecken. Heilungen werden ebenfalls in diesem Tempel vorgenommen, allerdings werden hier wesentlich niedrigere Preise verlangt, als beim Wiederbeleben eines Charakters.

Die Spellpoints der Zauberer lassen sich auf unterschiedliche Art und Weise regenerieren. Zum einen kann der Barde mit einem entsprechenden Lied tätig werden, zum anderen regeneriert das Umherlaufen in der Sonne ebenfalls die Spellpoints der Magier.

Bleibt uns zu hoffen, daß wir Ihnen den Start ein wenig erleichtern und Ihnen bei dem einen oder anderen Problem eine Hilfe aufzeigen konnten.

Und nun viel Spaß mit Bard's Tale III.

(mm)

Drängt die Zeit, hilft nur Magie!

Aus dem geheimen Tagebuch von Grandfather Time

Am Knotenpunkt von Raum und Zeit, da wo keine Linie mehr gerade und keine Kurve mehr gebogen ist, da wo die Zeit simultan rückwärts, vorwärts und seitwärts läuft, da befindet sich das unendlich große, unendlich kleine Zuhause von Grandfather Time, völlig losgelöst von dem, was wir als unsere Realität erleben. Alles sehend führt er die Chronik über das Geschick der Welten und Zeiten. Wie schwer ihm das manchmal doch fällt, alles zu wissen, aber nicht eingreifen zu können! Besonders, wenn sich wie jetzt eine Katastrophe anbahnt, die das gesamte Gefüge von Raum und Zeit aus den Angeln zu heben droht. Seufzend sitzt der alte Mann über sein Tagebuch gebeugt und studiert die letzten Eintragungen:



5ter Tag des 4ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Seit Wochen beobachte ich voller Hoffnung die Anstrengungen einiger neuer Abenteurer, den Roten Mond zu retten. Den Kristall durch einen Sterblichen der Macht des dem Größenwahnsinn verfallenen Zauberers Myglar zu entreißen, ist die einzige Möglichkeit, wieder Frieden und Ordnung in diese Welt zu bringen. Bei jedem neuen tapferen Abenteurer, der sich dieser Mission annimmt, keimt in mir wieder frische Hoffnung, bei jedem gescheiterten Versuch ist der Sturz in düsterste Hoffnungslosigkeit umso tiefer. Wie frustrierend ist es doch, die Lösung zu allen Problemen zu kennen und dennoch selbst nichts tun zu können! Besonders die menschliche Psyche macht es den Abenteurern nicht immer leicht. So scheint es zutiefst in der Natur der Menschen verwurzelt zu sein, alle Feinde oder was als solche angesehen wird, erst einmal mit Waffengewalt niederzumachen, anstatt es mal mit Magie, mal mit natürlichen Mitteln zu versuchen und sich so die immer wiederkehrenden, ver ständlicherweise äußerst gereizten und angriffslustigen Geister der gerade Getöteten vom Halse zu halten. Blacksmith Giants sind doch ganz leicht zu ZAPpen und Giant Army Ants ist mit IBM beizukommen... Eine bemantelte Statue wird einem anderen manteltragenden Wesen nichts tun und Schnecken wird man ja auch im Garten mit Salz los, wenn das auch keine sehr feine Methode ist. Im übrigen kann man unangenehmen Leuten schließlich auch einfach aus dem Weg gehen - oder schlafende bzw. verzauberte gar nicht erst wecken. Wann werden das die Abenteurer nur endlich lernen!

3ter Tag des 5ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Die Abenteurer kommen langsam, aber stetig voran. Einige haben zwar bereits aufgegeben, andere jedoch lassen sich nicht so leicht entmutigen, obwohl die Probleme immer größer werden. Besonders Wasser erweist sich immer wieder als großes Hindernis. Schade, daß der Abenteurer im Brunnen hinter dem Laby-

rinth nicht das Trinkhorn dabei hat. Er könnte das magische Wasser sonst mitnehmen und sich im römischen Bad damit stärken, bevor er dort das Gitter entfernt.

Vor dem superkalten See steht heute ein frierender Abenteurer mit einer dicken Beule am Kopf. Die hat ihm der Eiszapfen verpaßt, der herunterfiel, als der Typ im Freezing Cave (vielleicht aus Angst) plötzlich anfing zu singen. Selten so gelacht. Der Schlag muß aber wohl doch ziemlich heftig gewesen sein, denn er kommt jetzt einfach nicht auf die Idee, den Eiszapfen ins Wasser zu werfen, um den See zufrieren zu lassen und sich auf diese Weise eine neue Passage zu schaffen.

Vor dem Säuresee steht ebenfalls verzweifelt ein anderer Abenteurer. Hat er nie Chemie gehabt? Mensch, wirf doch die Kreide rein, das neutralisiert! Wasser zu durchqueren ist dann ja nicht mehr schwierig, zumal als Belohnung für die Mühe auf der anderen Seite des Sees einer der nützlichsten Gegenstände in diesem Abenteuer, nämlich der Fächer, liegt. Der Magische See ist dagegen nicht zu überqueren, aber ein bißchen davon zu trinken hat eigentlich noch niemandem geschadet. Wenn ich doch nur helfen könnte... Aber meine Kräfte sind beschränkt und wenn der Kristall nicht bald wieder in die Hände der Hüter der Zeitlosigkeit gelangt, jener Zehn, die eins sind, so werde auch ich bald nicht mehr sein, und mit meinem Ende kommt auch das Ende der Zeit. Wenn ich doch nur helfen könnte...

11ter Tag des 5ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Die Dinge sind in Bewegung gekommen. Ein neuer Abenteurer ist aufgetaucht und verblüfft mich immer wieder aufs neue. Er ist so ein hilfsbereiter und netter Mensch. Gibt dem armen bibbernden Wikinger einfach den Mammutpelzmantel und der Toothfairy den Zahn des Säbelzahntigers! Offensichtlich kennt er sich mit hinterlistigen Feen aus, denn er nimmt ihr erstes Angebot nicht an, sondern handelt ihr auch noch eine ständig leuchtende Feuerfliege ab - wenn er so weitermacht, geht die Geschichte vielleicht doch noch gut aus.

Einer der anderen Abenteurer macht allerdings keine so gute Figur. Nicht nur, daß er den Blacksmith nicht mit Magie in eine bessere Welt befördert, er versucht auch noch, das Schwert mit bloßen Händen zu nehmen und wundert sich, daß er sich an dem glühendheißen Ding die Finger verbrennt! Könnte ich ihm doch nur die Handschuhe vom Vulkan zeigen.... So aber muß ich mich aufs Zuschauen beschränken und hoffen, daß die Sterblichen ihre Probleme selbst lösen können.

Eines aber sollten eigentlich selbst Sterbliche wissen: daß nämlich Eisen in den meisten Fällen die Anwendung von Magie verhindert. Oder wird das etwa auch nicht in Chemie oder wenigstens in Physik gelehrt?

7ter Tag des 7ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Mein Herz ist schwer. Die Macht des Roten Mondes nimmt immer mehr ab und noch keine Aussicht, daß es einer der Abenteurer in naher Zukunft schafft, den Kristall zu finden. Die Wissenschaft der Magie scheint auch immer mehr in Vergessenheit zu geraten. Wie sonst wäre es zu erklären, daß niemand auf die Idee kommt, die Fledermaus zu hypnotisieren, um das Rad im nebligen Korridor zu finden? Auch an das andere Rad zu gelangen scheint unüberwindliche Schwierigkeiten zu bereiten. Dabei sollten die Abenteurer aus diesem technischen Zeitalter doch wirklich alle den richtungsweisenden Satz kennen, den der große Erfinder zu James Watt sagte, während er sich den Rücken schrubbte: "EUREKA!", und dezent darauf hinwies, daß dessen Plastikstiefel nicht nur gegen Wasser schützten, sondern auch als Isolation gegen elektrische Schläge zu gebrauchen wären.

Mein junger Freund dagegen macht mir viel Freude. Er hat sich mit äußerster Konzentration den hohl klingenden Paneelen gewidmet - untersucht, geschoben und gezogen - und so die geheimen Ausgänge gefunden. Auch mit Kartenspielen kennt er sich ganz gut aus, denn er mischt wirklich professionell! Daß er die so gefundene

Karte sofort dem mittels Glöckchen herbeigerufenen Hofnarren gibt, ist ein wahrer Geniestreich. Gründlich ist er außerdem auch noch, unter sucht er doch jede einzelne Tür sehr genau - ob er wohl weiß, wie schnell er damit seinem Ziel näher kommt? Ihm traue ich auch ohne weiteres zu, sich aus Gasmaske, Röhren und Kolbenflasche einen funktionstüchtigen Taucheranzug zu basteln, um auch an die sonst unzugänglichen, aber wichtigen Gegenstände zu kommen, die dem direkten Zugriff durch überflutete Gänge entzogen sind. Ein wirklich talentierter junger Mann - sollte mein Pessimismus in puncto Abenteurer von der Erde doch fehl am Platze gewesen sein? Ich muß abwarten und hoffen, daß der Schatten des Roten Mondes nicht zu schnell verblaßt, damit wenigstens ein Fünkchen magischer Kraft erhalten bleibt.

17ter Tag des 8ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Lange hat sich im Universum des Roten Mondes nichts getan. Kein Abenteurer hat große Taten vollbracht, der Kristall ist noch immer in den Klauen Myglars. Wird ihm und seinen Verbündeten niemand die Stirn bieten, keiner das Feuer der Drachen auf sie selbst zurückwehen lassen? Der Fächer ist doch bereits gefunden - warum benutzt ihn denn niemand? Oh, könnte ich doch nur selbst eingreifen... Dieses ohnmächtige Warten zermürbt mich.

18ter Tag des 8ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Ich war wieder einmal zu ungeduldig! Vieles hat sich heute ereignet, die Rettung ist wieder etwas näher gerückt. Einer der neuen Abenteurer hat endlich das Geheimnis des Hufeisens entdeckt: es ist magnetisch! Nachdem er so lange bereits versucht hatte, das nicht zu öffnende Gitter doch zu öffnen, um an die kostbaren Münzen zu gelangen, kam ihm schließlich die rettende Idee, das Hufeisen zu schwenken. Diesen Schatz hat er sich redlich verdient. Er war es auch, der sich im römischen Tempel zu frommem Gebet niederkniete und damit das Wohlwollen der Götter erlangte. Nur mit deren Geschenk konnte er ohne Blutvergießen der Arena entfliehen und die Goldene Gürtelschnalle mitnehmen. Den Löwen außer Gefecht zu setzen, war für ihn dank Netz und Dreizack ohnehin kein Problem gewesen.

Aber auch sonst scheut er sich nicht, sich auch mal die Finger schmutzig zu machen. Ich hätte nie gedacht, daß ich einmal mit so viel Freude einem kleinen Dreckspatz zuschauen würde, wie er gründlich einen Komposthaufen oder eine Rumpelkammer durchwühlt.

Die Magie bleibt aber auch weiterhin ein Stiefkind dieser Erdbewohner. Sie kennen nicht einmal die geheimen Kräfte der Baldrianpflanze, mit der man andere Pflanzen verstehen kann, in Verbindung mit einem fixen Zauberspruch aber auch Lebewesen heilen oder aber durch schwarze Magie zum Leben erweckte Feinde genausogut wieder ins Jenseits schicken kann. Auch den Talisman zu bekommen, machte einem bisher recht vielversprechen den Abenteurer Schwierigkeiten. Es hat lange gedauert, bis ihm der rettende Gedanke kam, das schwebende Gewicht durch den FLY-Spruch zu stabilisieren. Immerhin, daß man an einem Amulett reiben mußte, war ihm sofort klar, und die Antwort des nahegelegenen Rätsels machte ihm jedenfalls keine ANGST!!!

20ter Tag des 8ten Monats im 2743ten Jahr des Roten Mondes.

Die Ereignisse überschlagen sich. Es scheint neuer Schwung in die wenigen noch verbliebenen Abenteurer gekommen zu sein. Ich kann mir nicht vorstellen, was sie auf einmal zu so ungeheuer kreativem Tun beflügelt, aber mir ist alles recht, solange nur der Kristall gerettet wird.

Sollte es möglicherweise die Eitelkeit sein, die auf einmal die Lösung zu den vielen Spiegelproblemen gebracht hat? Der jüngste Abenteurer bannte den pflanzenfressenden Saurier, der ihn aus dem tiefen Loch geholt hatte, in den dort gefundenen Spiegel, den er dann in der Höhle der Steinzeitmenschen einfach wieder fallenließ. Der so befreite Saurier jagte die Krieger davon und machte den Weg frei für weitere Erkundungen.

Ein des Laufens reichlich überdrüssiger Abenteurer erinnerte sich endlich an den großen Spiegel auf dem Speicher, nachdem er tagelang vergeblich nach einem kleinen gesucht hatte, mit dem er den ZEN-Spruch benutzen könnte. Mit dem Diamanten des Rings, den er vom (in der Alraune zusammen mit dem Totenschädel versteckten) Fingerknochen gezogen hatte, betätigte er sich als Glasschneider. So entfernte er nicht nur die störende Wand, sondern erlangte auch endlich den kleinen Spiegel, mit dem er sich so manchen überflüssigen Schritt und viele gefährliche Situationen ersparte. Ich bin begei stert!

Den Vogel aber schoß der dritte noch verbliebene Abenteurer ab, der endlich begriff, wie man mit dem eigenen Spiegelbild am besten fertig wird. Nachdem er sich erinnert hatte, wie er durch den Genuß des Pilzes kleiner wurde und durch die Minitür paßte, besorgte er sich eine Waffe und aß noch einmal von dem Pilz. Er wartete ein bißchen und ging dann in den Raum mit der Reflektion, die sich sofort seinem kleinen und schwachen Aussehen anpaßte. Jetzt war es für ihn kein Problem mehr, das äußerst aggressive, aber schwach bleibende Spiegelbild zu überwältigen und die Flasche an sich zu nehmen, die, mit Wasser gefüllt, einem dankbaren Mitmenschen das Leben rettete. Dem großen Nichts sei Dank! Ich glaube, die Hoffnung ist jetzt berechtigt, daß einer dieser drei Unentwegten zum Ziel findet. Wenn die drei sich auch weiterhin so nett um ihre Mitmenschen kümmern und ihre - wenn auch geringen - magischen Fähigkeiten fleißig einsetzen, so wird hoffentlich zumindest einer von ihnen bis zu Myglar vordringen und ihn mit Hilfe der Schwarzen Kugel und des Spruches für geistige Gesundheit besiegen.

Bis es jedoch soweit ist, daß sich der Kristall wieder in den Händen seiner rechtmäßigen Besitzer befindet, werde ich weiter bangen, beobachten und niederschreiben, was sich in den Universen ereignet, auf die ich von meinem unendlich großen unendlich kleinen Zuhause blicke, das sich am Knotenpunkt von Raum und Zeit befindet, da wo keine Linie mehr gerade und keine Kurve mehr gebogen ist, da wo die Zeit simultan rückwärts, vorwärts und seitwärts läuft...

(Antje Hink/mm)

Tips & Tricks, kurz und knackig!



Sie haben danach verlangt, lieber Leser, Voilà, hier sind sie: die Kurztips, ob nun rasantes Shoot'em'Up oder vertracktes Adventure. So manchen pfiffigen Hinweis, vielleicht auch für ein Spiel, an dem Sie gerade verzweifeln, finden Sie auf diesen Seiten.

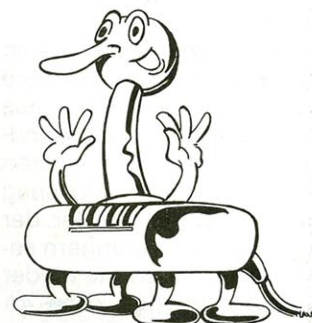
Chrono Gangster

Time Bandit ist mit Sicherheit eines der rätselhaftesten und am wenigsten zu durchschauenden Spiele der letzten Monate. Im Lande der Zeittore gibt es vielerlei zu erkunden. In der Geisterstadt sollten Sie auf jeden Fall versuchen, die verstreuten Gebeine der unschuldigen Seelen auf dem Kirchhof zu bestatten. Aber vorsichtig und schnell, denn je länger Sie warten, desto mehr Geister winden sich aus ihren Gräbern und stellen Ihnen nach. Ganz in der Nähe der Geisterstadt befindet sich das Hotel California. Nach langen Versuchen gelang es, diese Lokation bis zum bitteren Ende zu besuchen, also alle Zeitzonen zu erkunden.

In der letzten Zone zeigte sich, daß das Hotel California ohne weitere Bedeutung ist und keinerlei weitere Geheimnisse bereithält. Anders dagegen die Bauwerke um das Cheops Grab, 'The Sentinel' und 'The Guardian'. Das Grab des Cheops läßt sich nur einige Male ohne Probleme besuchen, dann verheißt ein Wächter einen grausigen Tod, sollte man sich nicht vorher einige bestimmte Dinge vom Sentinel und dem Guardian besorgt haben. Die Arena sollte man ebenfalls nur unter Vorbehalt aufsuchen, denn bereits in der zweiten Zone müssen Sie sich in die Unterwelt der Arena begeben, und dort erwartet Sie ein riesiger Kampfwurm. In den ersten Levels reicht es, die Schlüssel zu finden, um dem Labyrinth zu entkommen. Später müssen Sie dem Wurm den Garaus machen, sonst kommen Sie nicht wieder aus dem Labyrinth heraus. Aber es kommt noch wilder.



Ab der siebten Zone werden Sie, nachdem Sie den Wurm vernichtet haben, in ein Trainingsstockwerk verfrachtet. Dieses Level können Sie nur durch das Absolvieren aller Übungen wieder verlassen. Dies ist insofern mit äußerster Vorsicht zu genießen, da Sie durchaus dort das Zeitliche segnen können.



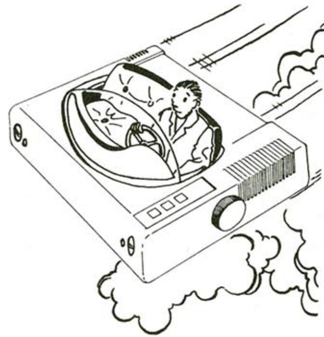
Was sich hinter der Trainingsprozedur verbirgt, bleibt noch ein Geheimnis. Ganz in der Nähe der Arena befindet sich auch die Burg, in der die Krone des Königs zu finden ist. Ab der zwölften Zone ist die Kammer der Seelen im untersten Stockwerk der Burg zugänglich. Gerüchte sagen, daß es dort ein geheimes Passwort gibt, welches den Spieler bei einem neubegonnenen Spiel sogleich in

das Level der Seelenkammer katapultiert. Auch Castle Greymoon, gleich neben der Burg des guten Königs Quark gelegen, hält einige Überaschungen für den Spieler bereit. So sollten Sie versuchen, im Vorhof des Schlosses eine Anordnung von vier Symbolen zu suchen. In bestimmten Zonen werden Sie durch Betreten dieser Symbole in ein unterirdisches Labyrinth katapultiert. Dort wartet ein alter Mann, mit dem Sie ein Spiel spielen können.

Wählen Sie bei der ersten Runde des Spiels eine Fackel als Ihr Symbol aus und in der dritten eine Handvoll Graberde. Dabei sollten Sie allerdings sehr vorsichtig sein, da es die Geister der Verstorbenen nur ungern sehen, wenn jemand sie wieder ausgräbt. Ab der Zone 4A wird es im Castle Greymoon richtig kompliziert, denn einer der Schlüssel wurde von der Zauberin hinter einem Labyrinth aus magischen Symbolen versteckt.

Jedes dieser Symbole wirkt wie ein Teleporter und versetzt den Spieler an eine andere Stelle der Burg. Gelingt es, dieses Netz zu durchqueren, gelangen Sie zu einer Kiste, in der vier verschiedene Zauberfläschchen liegen. Allerdings kann davon nur eines benutzt werden. Das grüne Papier verwandelt sich in einen 2500 Cubit-Schein, wenn es benutzt wird. Der blaue Kristall wird zu einem kleinen Diamanten. Die 'Iron Pellets' verleihen für den Rest der Zone Unverwundbarkeit.

Vor der schwarzen Asche sollten Sie sich allerdings in acht nehmen, sie ist vergiftet und zieht Ihnen Ihre komplette Lebensenergie ab. Eine weitere Berührung mit einem Monster, und Sie sind tot. Die Zone 4C ist besonders interessant, nun können Sie nämlich die legendäre Krone erlangen. Suchen Sie zunächst alle Schlüssel, danach gilt es, das Zauberlabyrinth möglichst unbeschadet zu überleben. Gelangen Sie zu der Kiste mit den magischen Gegenständen, unbedingt die blauen Kristalle wählen. Mit dem daraus entnommenen Diamanten begeben Sie sich zu dem alten Mann, der mit Ihnen spielen möchte. Mit dem Diamanten gewinnen Sie diese Runde des Spiels und haben damit drei von vier für sich entschieden.



Der Mann verschwindet nun, und hinter ihm öffnet sich ein bisher verschlossener Korridor. Am Ende dieses Weges erwartet Sie ein seltames Wesen. Sehr vorsichtig sollten Sie beim Betreten des Raumschiffs Excalibur sein, bisher ist es uns noch nicht gelungen, das Schiff wieder zu verlassen. So, sollten Sie Time Bandit bis hierher geschafft haben, werden Sie die Finger Ihrer Joystickhand deutlich spüren. Deshalb ist hier erst mal Schluß mit Time Bandit-Tips.

XENON

"Des denkenden Mannes Ballerspiel", so wird Xenon von seiner eigenen Packungsbeilage genannt. Tatsächlich muß man gehörig aufpassen, über mindestens einen Joystick mit Dauerfeuer verfügen und sich auf das genaueste eine Strategie festlegen. Unerläßlich ist es, sich mit den Extrawaffen, deren Einsatz und Wirkung vertraut zu machen. Der erste Wächter läßt sich noch recht leicht beseitigen. Schießen Sie so lange auf die äußere Hülle, bis die beiden im Maul des Wächters befindlichen Energiebarrieren zusammenbrechen. Nun gilt es, den Widerling so lange von unten in das Maul zu treffen, bis er das Zeitliche segnet. Kurz vor diesem ersten Wächter können Sie einen Extra-Laser erlangen, diesen nach Möglichkeit nicht durch eine andere Waffe ersetzen. Da die Schüsse des Lasers über den kompletten Bildschirm reichen, haben auch weiter entfernte Geschütztürme keine Chance. Fliegen Sie im zweiten Level sogleich zur rechten Seite des Spielfeldes und vernichten den dort stehenden Geschützturm. Ein kleines Stück nach links, denn dort taucht sogleich die nächte Formation auf. Diese Raumschiffe müssen Sie unbedingt vernichten, da sie eine dringend benötigte Extrawaffe mit sich führen. So ausgerüstet gibt es für den Rest des ersten Levels nur einen weiteren Tip: alles, was sich bewegt, vernichten.

Shadowgate

Icongesteuert ist die Bedienung von Shadowgate in wenigen Minuten zu erlernen. Daß es trotzdem ein ernstzunehmendes Adventure mit echten Kopfnüssen ist, wird jeder feststellen, der versucht, tiefer in dieses Fantasyabenteuer einzudringen. Ganz zu Beginn des Spiels müssen Sie den Totenkopf im Torbogen untersuchen und am Empfang vorsichtig das Buch öffnen, nicht mitnehmen! Dort finden Sie einen Elfenbeinschlüssel, den Sie mitnehmen sollten. Hinter dem Raum, in dem sich der See mit dem Skelett befindet, gibt es einen Wasserfall, der bei genauerer Untersuchung ein Geheimnis preisgibt. In dem Altarraum, unmittelbar vor dem Feuerdrachen, plazieren Sie den grauen Juwel in der dafür vorgesehenen Öffnung in der Wand.

Den greulichen Wraith, der an einer bestimmten Stelle den Weg versperrt, kann man verbrennen, allerdings nur mit einer ganz besonderen Fackel. In den folgenden Gewölben gibt es eine ganze Reihe von Dingen zu erkunden. In der Drachenhöhle finden Sie einen Speer, einen Helm und eine Steinaxt.



Den Helm können Sie aufsetzen und mit der Steinaxt etwas Wichtiges zerschlagen. Aber passen Sie auf, schlagen Sie auf den falschen Gegenstand ein, kann das einen schnellen Tod nach sich ziehen. Der Eisjuwel, der Ihnen bis zu dieser Stelle schon einmal gute Dienste geleistet haben sollte, hilft, richtig angewendet, auch gegen Feuerdrachen.



Weihnachten im Geisterschloß

Haben Sie schon einmal versucht, bei der Apple MacIntosh Version von Dark Castle das Datum auf den 25.12. einzustellen? Gerüchten zu-

folge wird sich das Spiel dann der weihnachtlichen Zeit anpassen.



Obliterator

Der Erde letzter Einzelkämpfer hat es in diesem Spiel wahrlich nicht einfach. Zunächst sollte man versuchen sich zu orientieren, dies ist besonders bei Spielbeginn wichtig.



Obwohl man an einer zufällig ausgewählten Stelle erscheint, befinden diese sich immer in einem Abschnitt des fremden Raumschiffs. Dort gibt es eine Passage, in der drei Räume untereinanderliegen und nur über einen Fahrstuhl zu ereichen sind. Dort befinden sich Munitionsmagazine und eine Waffe. Nehmen Sie die Waffe und die Magazine mit und verlassen Sie den Raum wieder. Wenn Sie nun erneut dort hineingehen, werden Sie wiederum Munition finden. So können Sie einen erklecklichen Vorrat davon anlegen.



Auch wenn in der Anleitung des Spiels vermerkt ist, daß die Bazooka (Panzerfaust) die einzige Waffe ist, mit der man Wände beschädigen könne, versuchen Sie es nicht wahllos an irgendeiner Wand, denn die bleiben trotz Kanone ungerührt. Dieser Trick greift nur an bestimmten Stellen, und Sie werden diese Punkte erkennen, wenn Sie ankommen!

Ports of Call

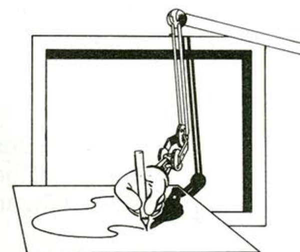
Gleich zu Beginn des Spiels sollten Sie klotzen und nicht kleckern. Also, kaufen Sie sich keinen alten, verrosteten Seelenverkäufer, sondern gleich ein High Tech-Schiff. Es verbleiben zwar keine großen Mengen Geld, aber man bekommt besseres Cargo. Als Heimathafen eignen sich besonders Houston, San Francisco und Vancover. Jedoch sollten Sie Ihr Schiff immer in Ländern der dritten Welt reparieren lassen, da es hier um einiges preiswerter als in den Häfen einer Industrienation ist.

Bei den Waren haben sich Waffen, Chemikalien und Electronics als am gewinnträchtigsten erwiesen. Sollten Sie in einen Hafen kommen und dort ein kriminelles Geschäft angeboten bekommen, immer das erste Angebot ablehnen. Mitunter wird mehr geboten, und Clevere können so eine Million auf einen Schlag machen. Seien Sie besonders mit Frachten für Krisengebiete vorsichtig.

Beim Durchfahren des Persischen Golfs kann es durchaus passieren, daß Sie angegriffen werden und Ihr Schiff schwer beschädigt wird. Sollten Sie Ihre Flotte mit einigen der besonders billigen Schrottdampfer ausgestattet haben, meiden Sie Stürme.

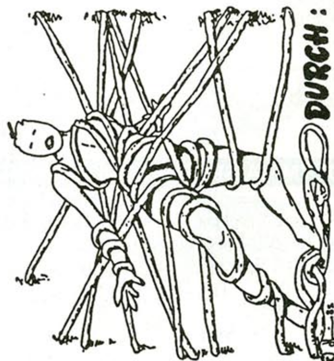
Morpheus Clues

Überlebenshilfe für Fans des Strategie- Wirtschafts-Action-Spiels aus dem Hause Craftgold.

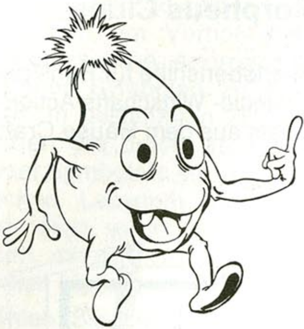


Sie sollten immer versuchen, das Geld aus dem vorhergehenden Spiel zu übernehmen. Allerdings ist dieser Praxis bei 50 000 Credits ein Limit gesetzt, das nicht überschritten werden kann.

Haben Sie es geschafft, in einem Spiel ein höheres Level zu erreichen und zu speichern, sollten Sie bei der nächsten Runde gleich das höchste erreichbare Level anwählen und sich dort dann "verglühen" lassen. Jetzt übernehmen Sie das Geld und fangen im ersten Level



neu an. Suchen Sie immer den direkten Weg zu den Orbitalen. Lassen Sie sich nicht durch schießwütige Aliens aufhalten.



Bestellen Sie am Anfang des Spiels zwei oder vier billige Extrawaffen, sie schützen das System.

Haben Sie ein System eingebaut, bestellen Sie nach Möglichkeit sogleich ein neues. Die Benutzung von Drohnen hat sich nicht als vorteilhaft erwiesen.

Sie sollten bemüht sein, jedes System zweimal an Bord und für Notzeiten immer ein paar Batterien auf Lager zu haben.

Glider Rider

Das Starten des Drachens gestaltet sich ohne entsprechende Übung als recht schwierig. Gestartet werden sollte immer von einem höheren Berg. Versuchen Sie, von einem kleineren Hügel zu starten und geraten dabei über das Meer, bereitet eine aufgebrachte Haifischhorde Ihren Flugversuchen ein rüdes Ende. Zur Technik des Startens folgendes: Wenn Sie beim Start den Abhang hinunterfahren , müssen Sie den Joystick ruckartig in die entgegengesetzte Richtung drücken, und, schwuppdi-wupp, geht Ihr Held in Gleitflug über.

Zur Lösung des Spiels ist folgendes zu sagen: Vom Startpunkt aus sollten Sie zunächst einmal zum ersten Reaktor fahren. Diesen außer Betrieb zu setzen, ist relativ einfach, es gilt, den Laser zu zerstören.

Ganz in der Nähe des Lasers muß sich ein Mast befinden. Wenn Sie mit Ihrem Motorrad dagegenfahren, feuert der Laser eine Zeitlang in den Himmel. Um nun den Reaktor zu vernichten, müssen Sie eine nahegelegene Bodenerhebung aufsuchen. Von dort aus starten Sie, fliegen über den Reaktor und lassen eine Handgranate fallen. Nun müssen Sie allerdings so schnell wie möglich landen, sonst werden Sie durch die Explosion ins Wasser geschleudert oder der Laser, welcher wenig später wieder normal zu feuern beginnt, trifft Sie.

Mit den übrigen sieben Reaktoren, die außerhalb der Zentralbastion stehen, verfahren Sie genauso wie mit dem ersten.



Auf diese Weise des Großteils ihrer Energie beraubt, beginnen nun alle Laser in den Himmel zu feuern. Nun können Sie auch ohne Energieverlust über das Hauptgebäude fliegen. Es bleiben nur noch die beiden letzten Reaktoren offen. Ein letzter Tip: Landen Sie nicht auf Bäumen.

Amstrad CPC-Benutzer, die dieses Programm spielen möchten und dabei das Titelbild und das Vorprogramm nicht extra miteinlesen lassen wollen, tippen einfach folgenden kurzen Lader ein:

```
10 Memory &3FFF
20 load"!Glider",&4000
30 Call &4000
```

Alien Syndrome

Für die Bekämpfung ekliger außerirdischer Lebensformen, sogenannter Aliens, gibt es einige gute Ratschläge, die man beherzigen sollte.

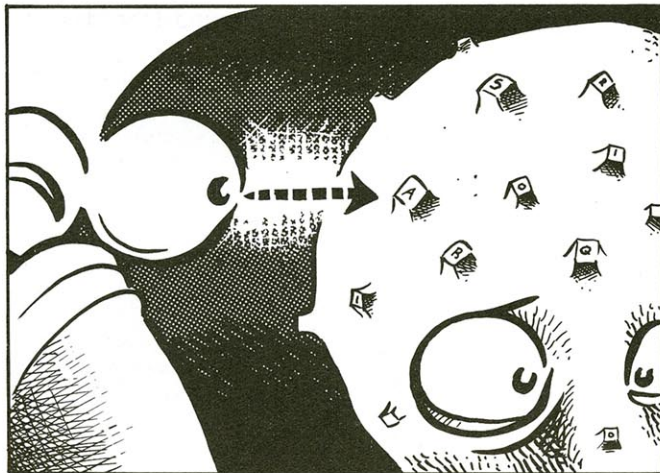
Die beste Extrawaffe ist in jedem Level der Laser. Ferner haben sich die kleinen Roboter als sehr probat erwiesen.

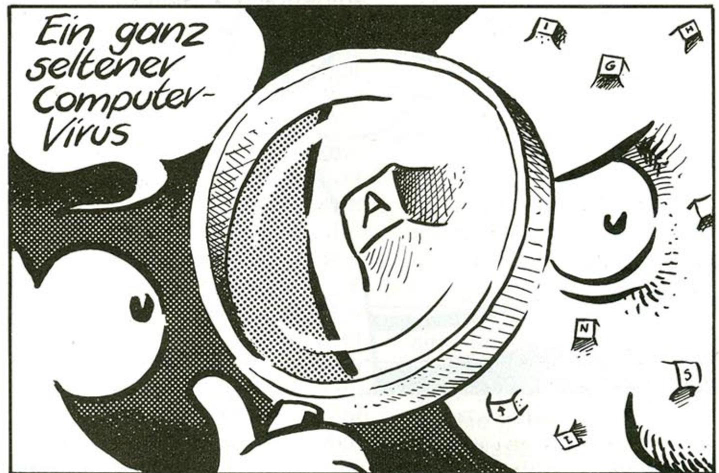
(hs)

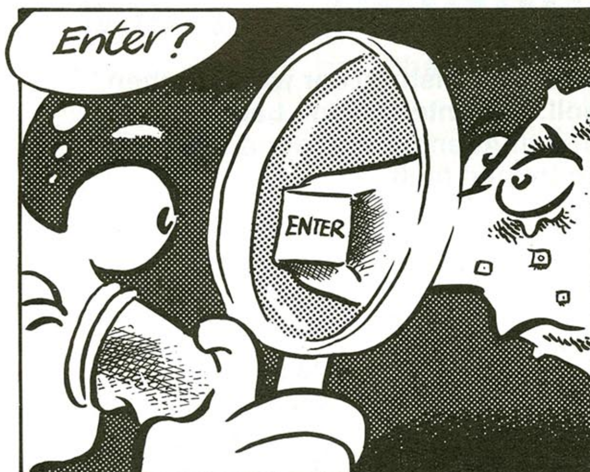
JONNY JOYSTICK



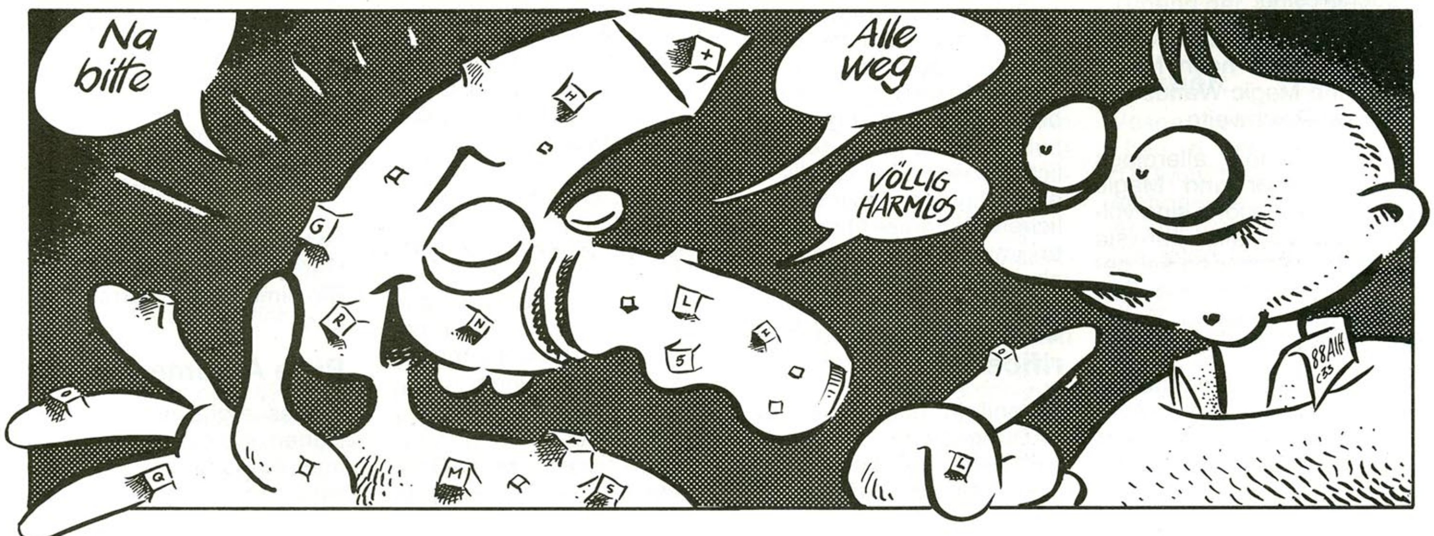












Encyclopaedia Britannica Teil II

An dieser Stelle wollen wir die im vorigen Heft begonnene Auflistung der wesentlichen Elemente von Ultima IV fortsetzen, die Ihnen helfen soll, das unterdrückte Land Sosaria zu befreien. Schlüpfen Sie erneut in die Rolle des mutigen Abenteurers, der auf seinem schwierigen Weg vielen Gefahren trotzen muß.

Mystic Arms and Weapons:

Diese Art der Bewaffnung und des Rüstungsschutzes ist dringend erforderlich, falls man das ->Great Abyss betritt, da herkömmliche Waffen fast nicht mehr zu gebrauchen sind.

Alternativen zu den Magic Weapons sind noch Magic Bows und Magic Wands wegen ihrer Reichweite.

Letztere sind allerdings reichlich teuer und Magic Arms und Weapons sind völlig kostenlos, falls man sie findet. Ungeduldigen sei gesagt: Untersuchen Sie Oak Grove und Training Room sehr genau.

Allerdings muß hinzugefügt werden, daß nur ein ->Avatar in acht Tugenden in der Lage ist, diese Extras zu finden.



ightshade:

Jene äußerst seltene Pilzart ist fast nicht mehr zu finden. Nur an der dunkelsten Stelle, in der tiefsten Nacht, wenn nicht mal ein Mondschimmer am Himmel zu sehen ist, kann der geduldige Sucher fündig werden. Die letzte erfolgreiche Suche soll bei (JF/CO) stattgefunden haben. Kaum einer der wirklich großen -> Spells ist ohne Nightshade zu verwirklichen. Ein guter Magier sollte immer einen beträchtlichen Vorrat mit sich führen.

Orange Stone of Sacrifice:

Er soll in den Tiefen des ->Dungeons ->Covetous seit vielen Jahren versteckt sein. Nichts läßt darauf schließen, daß sich daran viel geändert hat. Benutzen Sie den Orange Stone in den ->Altarrooms of Love und Courage sowie im fünften Level der ->Great Abyss.

Orbs:

Orbs sind farbige Bälle mit magischen Eigenschaften, die in den ->Dungeons zu finden sind. Berührt man sie, so steigen ein bis drei Eigenschaften jeweils fünf Punkte. Für jede Eigenschaft, die gesteigert wird, verliert der Spieler 200 Hit Points. Im ungünstigsten Falle sind das also 600 Punkte auf einen Schlag. Da man nicht ausrechnen kann, mit was für einem Orb man es zu tun hat, sollte man vorsichtig mit diesen Bällen umgehen.

Password:

In den Tiefen der ->Great Abyss ist das Password unerläßlich. Es besteht aus drei Silben. Die drei Herrscher der drei Festungen kennen jeweils eine davon.

Paws:

Paws, bei (JB/GL) gelegen, ist das Schlaraffenland der Einkäufer. Ob Sie Waffen, Rüstungen, Pferde oder Zutaten für ->Spells benötigen, in Paws findet sich alles - wenn man auch die geheimen Türen beachtet. Nach hier verschlug es die - >Rune für den Shrine of Humility wie die Informationen über ->Mystic Arms and Weapons. Lassen Sie bei Ihren Unterhaltungen Lady Tessa, Sir Simon oder Barren nicht aus.

Pure Axiome:

Dieses ergibt sich aus den Runen, die man erhält, wenn man Avatar in einer Tugend wird. Acht Tugenden erge-

ben folglich acht Runen, die übersetzt das Pure Axiom angeben.

Purple Stone of Honor:

Seit Zeiten liegt dieser Stein im ->Dungeon ->Shame. Er wird in den ->Altarrooms of Truth und Courage benötigt. Ferner sollten Sie ihn im sechsten Level der ->Great Abyss anwenden.

Red Stone of Valor:

Im ->Dungeon ->Destard wurde der Red Stone of Valor zuletzt gesehen. Er wird im ->Altarroom of Courage und im dritten Level des ->Great Abyss gebraucht.



une:

Jede Tugend hat eine bestimmte Rune, ohne die man nicht in der Lage ist, in den entsprechenden ->Shrine einzutreten. Die Runen der bestimmten Tugenden liegen meist in den Städten versteckt, die charakteristisch für jene Tugenden sind.

Sacrifice:

Tugend der Opferbereitschaft.
(->Shrines, ->Avatar)

Serpents Hold:

Die Festung (PB/JC) birgt viele Lösungen in sich. Hinweise auf die ->Bell of Courage, das ->Wheel of H.M.S. Cape oder die geheimnisvollen ->Orbs aus den Dungeons sind hier zu finden. Auch ist die dritte Silbe des ->Passwords in Serpents Hold zu erfragen. Was im ->Altarroom of Courage zu tun ist, wird hier detailliert beschrieben. Es lohnt sich, genaue Unterhaltungen zu führen. Besonders auskunftsfreudig sind Garam, Sister Antos, der Training Master Shyra oder der Bettler.

Sewer:

Mit ihm sollte man häufig reden, da er weiß, wann der Zeitpunkt erreicht ist, an dem man ein Teilziel zum Avatar in acht Tugenden verdient.



extant:

Die ersten Buchstaben geben die Koordinaten in Nord-Süd-Richtung an, die zweiten die Koordinaten in Ost-West- Richtung. Es ist kein billiges Instrument, aber seinen Preis in jedem Fall wert. Sprechen Sie die Händler in den Guilds darauf an. Man wird Ihnen dort weiterhelfen.

Silver Horn:

Die genaue Geschichte des Silver Horn ist den Weisen des Landes nicht mehr bekannt. Der Verwendungszweck wurde allerdings überliefert. Es soll helfen, die Horden von Monstern, die sich in der Nähe des Shrines of Humility herumtreiben, zu vertreiben. Man sollte es vor der ersten Konfrontation benutzen. Von verschiedenen Personen war zu hören, daß sich das Silver Horn bei (KN/CN) befinden soll.

Shame:

Eines der 7 ->Dungeons, dessen Eingang bei (GG/DK) zu finden ist.

Shrines:

Shrines sind heilige Orte, an denen über Tugenden meditiert werden kann. Jede der acht Tugenden besitzt ihren eigenen Shrine. Ein Eintritt wird nur gewährt, wenn man in Besitz einer für den Shrine notwendigen - >Rune ist. Hier erhält man wichtige Ratschläge, die man beachten sollte, um eine Tugend wirklich zu "leben". Hat man einst durch sein Tun bewiesen, daß man die Tugend erlangt hat, so wird man vom ->Sewer angewiesen noch einmal dort zu meditieren. Hat man die entsprechende ->Mantra gefunden, so wird man zum ->Avatar in jener Tugend ernannt.
Die acht Shrines sind über das ganze Land verteilt. Ihre Standorte: Honesty (EC/OJ), Sacrifice (CN/MN), Valor (OF/CE), Justice (AL/EJ), Humility (NI/OH), Honor (MP/FB), Compassion (FM/IA). Der Shrine of Spirituality ist nur durch das ->Moongate der Vollmondphase zu erreichen und auch nur dann, wenn beide Monde ihre volle Pracht entfalten. Zum Eintritt in den Shrine of Humility ist ferner das ->Silver Horn nötig.



kara Brae:

Diese Stadt, die, auf einer Insel gelegen, bei (IA/BG) zu finden ist, beherbergt Personen, die sich mit ->Spirituality beschäftigen. Deren Mantra kann man hier erfragen, die Rune allerdings wurde an einen anderen Ort gebracht. Aber auch hierüber erhält man bei einigen Personen Auskunft. Der Ranger Shamino geht mit Ihnen. Außerdem lohnt es sich sehr, mit Carlyle, Barren, Mitre oder dem Ankh zu sprechen.

Skull of Mondain:

Es heißt, man solle keine Worte über dieses Ding verlieren, so wollen wir uns daran halten und schweigen. Den Unverbesserlichen sei gesagt, daß man dieses Ding bei (PF/MF) in hellster Nacht finden kann.



pells:

Spells sind Zaubersprüche verschiedenster Wirkungsweisen. Mit ihrer Hilfe kann man heilen, kämpfen, reisen und vieles mehr. Will jemand einen Spell anwenden, so benötigt er zum einen magische Kräfte, und zum anderen die richtigen Mixturen von Kräutern. Jeder Spell hat seine charakteristische Mixtur. Es gibt acht Kräuter, von denen sechs in Kräutershops in den Städten zu kaufen sind (achten Sie auf die verschiedenen Preise): ->Mandrake Root und ->Nightshade werden nirgends gehandelt, sie müssen gefunden werden.

Spirituality:

Tugend der Geistigkeit.
(->Shrines, ->Avatar)

3-Part Key:

Der Eintritt in die -> Chamber of Codex erfordert diesen Schlüssel, dessen drei Teile in den -> Altarrooms of Love, Truth und Courage versteckt sind. Die verschiedenen Teile können nur erlangt werden, wenn man die erforderlichen Steine (->..Stones) in den ->Altarrooms benutzt.

Trinsic:

"Town of Honor". Eine sehr ergiebige Stadt bezüglich Informationen. ->Rune und ->Mantra für den Shrine of Honor findet man hier. Auskunftsfreudige Personen sind insbesondere das Skelett Skitle, Tewin, Sailor Sam oder auch Virgil, aber nicht nur sie geben gerne ihre Geheimnisse bekannt. Dupre der Stadtführer schließt sich der Gruppe gerne an. Man findet Trinsic bei (LI/GK).



ruth:

Wie ->Love und ->Courage eine Voraussetzung zum Verständnis der Tugenden. Die Festung ->Lycaeum beherbergt viele Personen, die sich seit langer Zeit mit diesem Problem auseinandersetzen.

Valor:

Tugend der Tapferkeit.
(->Shrines, ->Avatar)

Vesper:

Vesper, ein kleines Städtchen in den Bloody Plains (DL/MJ) bietet außer Informationen auch alles, was ein Abenteurer an Ausrüstung für seine lange Fahrt benötigt. Verlockende Schätze sollten besser in der Stadt verbleiben. Rüsten Sie sich mit ->Gems, -> Keys und ->Torches aus. Man weiß hier viel über ->Humility, besonders den Worten von Gem sollten offene Ohren geschenkt werden.



Wheel of H.M.S. Cape:

Das Wheel soll bewirken, daß ein Schiff gepanzert wird. Ein sehr nutzvoller Gegenstand, vor allem dann, wenn man auf allzu viele Piratenschiffe trifft. Das Wheel war lange Zeit vergessen. Nun soll es bei (NH/GA) gesehen worden sein.



White Stone of Spirituality:

Dieser Stein ist in dem Gebirgszug Serpents Spine bei (FA/EA) versteckt worden. Ein Ankh markiert die Stelle, die nur mit dem -> Ballon zugänglich ist. Der White Stone of Spirituality wird in allen -> Altarrooms sowie im siebten Level der -> Great Abyss benötigt.

Wrong:

Eines der 7 -> Dungeons, dessen Eingang bei (BE/HO) zu finden ist.

Yellow Stone of Compassion:

Dieser Stein ist im -> Dungeon -> Despise zu finden. Er sollte im -> Altarroom of Love und im zweiten Level der -> Great Abyss benutzt werden.



Yew:

Die Stadt der Gerechtigkeit. Yew wird von vielen Druiden bewohnt, die gerne Auskunft über die -> Rune und die -> Mantra für den Shrine of Justice erteilen. Jaana gesellt sich zu Ihnen. Nehmen Sie Pinrod wörtlich und unterhalten Sie sich mit allen anderen intensiv. Man wird Ihnen viele Dinge verraten, auch über den -> Green Stone of Justice. Yew liegt bei (CL/DX).

(J.Freiburger/mm)

Mewilo

Hersteller: Coktel Vision
System: CPC, Atari-ST, C-64/128, Amiga, IBM PC
Vertrieb: Fachhandel
Preis: ca. DM 70,–

Unheimliche Geschehnisse in der Karibik

Bildschirmfoto Atari

Auf Martinique treibt ein Geist sein Unwesen und versetzt die Einwohner in Angst und Schrecken. Sie, als Experte auf dem Gebiet der Aufklärung übersinnlichen Geschehens, wurden von der Bevölkerung der Antilleninsel gebeten, Licht in die rätselhaften Vorgänge zu bringen.

Die Anreise in das "Land der Magie" erfolgt am 07.05.1902, kurz vor Ausbruch des Vulkans Pelée, der die Stadt St. Pierre völlig zerstören wird. Ihnen bleibt folglich nicht allzuviel Zeit, diesen mysteriösen Fall aufzuklären.

Dank Ihrer paranormalen Kräfte können Sie die äußere Form eines Kolibris annehmen, damit Sie sich schneller fortbewegen können.

Sie werden zahlreichen Personen begegnen, die bereit sind, Ihnen zu helfen, falls es Ihnen gelingt, ihre Zunge zu lösen. Dieses ist gar nicht so leicht, denn der Haß, den die französischen Kolonialherrscher durch das Sklaventum auf sich gezogen haben, zeigt immer noch seine Auswirkung auf Fremde. Bestimmte Personen stellen erst Ihren Scharfsinn und Ihre Landeskenntnisse auf die Probe, bevor sie Ihnen eine Hilfestellung geben, andere hingegen sind durch kleine Geschenke zum Reden zu bringen.

Die letzten Tage einer Mulattin

Dem Softwarepaket liegt eine Erzählung des Antillenautors Patrick Chamoiseau bei, in der die Bitterkeit und Gram des Volkes von Martinique, den Awaken, dargestellt wird. Diese Geschichte dient zur Hilfestellung zu einigen Fragen, die Ihnen im Laufe des Adventures gestellt werden.

Die farbenfrohen Grafiken des Spiels werden durch südamerikanische Klänge der Antillengruppe Malavoi, die auch auf der beiliegenden Cassette aufgezeichnet sind, untermalt.

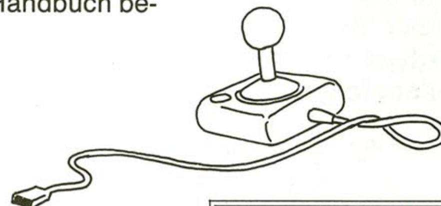
Mewilo ist ein spannendes und lehrreiches Adventure, das neben dem eigentlichen Spiel die Gefühle der damaligen Einwohner darstellt. Der Hintergrund dieser Geschichte basiert auf authentischen Geschehnissen, die aber auch im Handbuch beschrieben sind.

Die Benutzeroberfläche ist vollkommen mausgesteuert, was die Bedienung dieses Programmes sehr einfach macht. Deswegen wahrscheinlich auch die etwas dürftige Bedienungsanleitung im Handbuch, die zwar ein kleines Wörterbuch und ein Kochrezept für eine landestypische Suppe beinhaltet, aber kaum ein Wort zum eigentlichen Spielgeschehen verliert.

Mewilo ist ein Abenteuerspiel, das sich ohne weiteres mit Sierra-On-Line Programmen messen kann.

Lediglich das Spielgeschehen läßt einiges zu wünschen übrig. Hier ist relativ wenig los, was man durch etwas mehr Bewegung innerhalb der wenigen Bilder, die zwar schön bunt und gut gelungen sind, aber von der Action zu wenig rüberbringen. Das Spiel spricht in erster Linie Erwachsene und Jugendliche an, da doch der ernste Hintergrund ziemlich verdeutlicht wird.

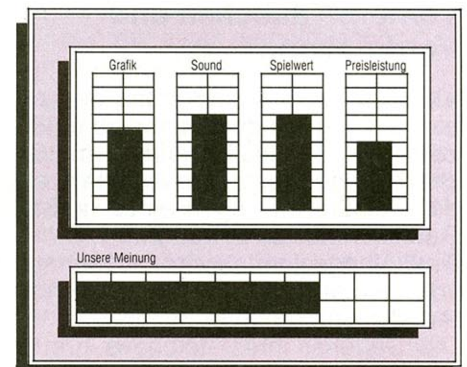
(br)





Bildschirmfoto Atari

Verschiedene Personen stellen Ihren Scharfsinn und Ihre Landeskenntnisse auf die Probe, bevor sie Ihnen eine Hilfestellung geben.





Space Quest I

Der Held mit dem eisernen Besen

Sierra Abenteuer begeistern seit der legendären Ultima Serie ganze Scharen von Adventurefans. Einfallsreich sind die 99 "natürlichen" Todesursachen gestaltet, mit denen unser Held gelegentlich Bekanntschaft schließt. Häufiges Abspeichern stellt hier, wie bei den meisten Sierra Adventures, den Schlüssel zum Erfolg dar. Um den vollständigen Spielspaß wieder herzustellen, folgen nun einige Tips und Tricks, um den greulichen Sariens Mores zu lehren.

Tarnen, Täuschen und Verdrücken...

Vielleicht war es ein Fehler, den Arbeitsvertrag auf der Arcada zu unterzeichnen. Schließlich gibt es mit Sicherheit interessantere Arbeiten, als die sanitären Anlagen eines großen Raumschiffes zu betreuen.
Das Alltagseinerlei wird auf einmal vom Heulen der Alarmsirenen jäh unterbrochen.
Die Sariens, ihres Zeichens greuliche Aliens, haben das Raumschiff überfallen, um den Stargenerator zu entwenden und ihn ihren finsteren Zwecken zuzuführen.
So wie sich die Situation im Moment darstellt, haben Sie als einziger der ganzen Besatzung das Massaker überlebt. Da mit den Sariens keinesfalls gut Kirschen essen ist, besteht die erste Aufgabe in einer erfolgreichen Flucht der gekaperten Arcada.
Dies gestaltet sich zunächst nicht so einfach, wie auf den ersten Blick zu vermuten wäre. Die Sariens haben nämlich Patroullien zusammengestellt, die das Schiff nach Überlebenden durchsuchen. Da die Sariens ihre Feldzüge nach dem Muster "erst schießen, dann fragen" organisiert haben, empfiehlt es sich die Konfrontation mit den Aliens zu vermeiden.

Die Organisation der Flucht

Trotz dieser Gefahren müssen Sie allerdings noch einige Gegenstände an sich bringen, um sich erfolgreich abzusetzen. Des weiteren müssen noch wichtige Unterlagen über den

Stargenerator beschafft werden. Diese sind, ausgehend von Ihrem Startpunkt, im ersten Raum auf der linken Seite zu finden. In diesem Raum befinden sich, außer dem Data Archiv, eine Sitzgruppe sowie ein Computer und eine Systemeinheit, die für die Verwaltung der Data-Packs zuständig ist. Ein Blick auf den Monitor zeigt, daß die Anlage noch funktionsfähig ist. Allerdings benötigen Sie noch die genaue Bezeichnung des gewünschten Data-Packs. Diese erfahren Sie, indem Sie in dem Archiv verweilen, bis sich die Tür öffnet und ein verwundeter Wissenschaftler mit letzter Kraft den Namen des gewünschten Packs ausspricht.

Sollten Sie die letzten, gehauchten Worte des Sterbenden nicht ganz verstanden haben, wir haben sie für Sie aufgezeichnet. Das gewünschte Pack trägt den Namen " astral body ". Wenn Sie diesen Namen nun an der Archivanlage eingeben, holt die Systemeinheit für Sie die gewünschten Daten. Allerdings sollten Sie auf keinen Fall versuchen, die Daten in den Computer einzulesen, da dies die Sariens umgehend auf den Plan ruft.

Nehmen Sie den Datenträger an sich, und verlassen Sie den Raum.

Um im weiteren Verlauf des Flucht-Shuttles habhaft zu werden, benötigen Sie eine Keycard mit der höchsten Priorität. Diese müssen Sie sich von einem gefallenen Kameraden besorgen. Zu diesem Zweck sollten Sie die Leichen auf den Gängen einmal genau untersuchen.

Die richtige Syntax lautet hier: search body. An dieser Stelle sei der generelle Hinweis gestattet, daß in dieser Phase des Spieles einerseits ständig mit Patrouillen gerechnet werden muß. Als diskreter Hinweis erscheint dann die Meldung, daß Schritte zu hören sind. In dieser Situation möchten wir dringend empfehlen, sofort einen Fahrstuhl oder einen Raum zu betreten.

Andererseits ist beim Überfall der Sariens die automatische Selbstzerstörungsanlage aktiviert worden, das heißt, Sie haben nur eine sehr begrenzte Zeit für die Organisation Ihrer Flucht zur Verfügung.

Ausgerüstet mit dem Data-Pack und der Keycard steht nun der eigentlichen Flucht nichts mehr im Wege.

Keine Flucht ohne Shuttle

Der weitere Fluchtweg führt nun im unteren Gang zu einem Fahrstuhl, der Sie in den unteren Sektor des Schiffes führt. Halten Sie sich nun rechts, und Sie erreichen ein Steuerpult (Panel), mit dessen Hilfe Sie den Hangar des Fluchtfahrzeuges öffnen können (press Bay open). Wieder sollten Sie sich jetzt rechts halten, wo Sie einen weiteren Fahrstuhl entdecken können. Dieser öffnet sich allerdings erst, wenn Sie die "geliehene" Keycard in den Automaten auf der linken Seite der Fahrstuhltür einführen. Sie gelangen nun in einen Schaltraum, an dessen unterem Ende mehrere Konsolen zu finden sind. Hier können Sie nun den "Airlock" betätigen, der die Schleuse zum Hangar öffnet. In den beiden Türen am oberen Bildrand finden Sie einen Raumanzug und einen Translator. Wenn Sie sich mit diesen Dingen ausgerüstet haben, betreten Sie durch die Schleuse den Hangar. An dem kleinen Schaltpult betätigen Sie den Knopf, der das Fluchtfahrzeug aus dem Schacht nach oben in den Hangar befördert. Jetzt schnell zum Shuttle gehen, einsteigen und die Türen schließen. Nach dem Anlegen des Sicherheitsgurtes drücken Sie den Knopf mit der Beschriftung Power und verlassen das gekaperte Raumschiff. Jetzt nur noch den Autopiloten einschalten, und das Fluchtfahrzeug befördert Sie auf den Planeten Keronia. Herzlichen Glückwunsch, für den ersten Moment haben Sie die Sariens abgeschüttelt, denen allerdings Ihre Flucht nicht entgangen ist.

Keronia Crash

Nach Ihrer zugegebenermaßen etwas unsanften Landung sitzen Sie in den rauchenden Überresten Ihres Fluchtfahrzeuges. Von hier müssen Sie gezwungenermaßen zu Fuß weitergehen. Allerdings empfiehlt es sich, einen Splitter der geborstenen Frontscheibe mitzunehmen. Zu einem späteren Zeitpunkt werden Sie den Splitter noch gut brauchen können. Die unsanfte Landung hat zudem ein Survival Kit aus der Verankerung gerissen. Dort drin finden Sie ein Messer und eine Flasche mit Wasser, die bei der dort herrschenden Hitze gute Dienste leisten könnte. Der weitere Weg führt uns nun ins nächste Bild auf der rechten Seite.

Orat und andere Juwelen der örtlichen Fauna

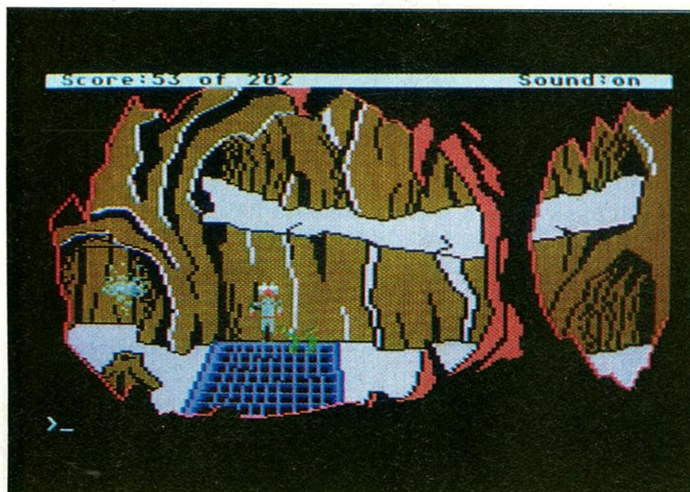
Dort führt in dem sichtbaren Durchgang auf der rechten Seite ein kleiner Durchgang in eine Höhle, wo ein äußerst unangenehmer Zeitgenosse sein Unwesen treibt. Dieser hört auf den Namen Orat und verzehrt mit Vorliebe vorwitzige Abenteurer. Um ihn zu besiegen, brauchen Sie lediglich die Flasche mit dem dehydrierten Wasser nach ihm zu werfen (throw water). Nachdem der Gute sich in seine übelriechenden Bestandteile aufgelöst hat, bringen Sie das Stück Orat in Ihren Besitz, das auf der rechten Seite der Höhle liegt. Der weitere Weg führt nun in das nächste Bild auf der rechten Seite, wo ein Aufgang zum Felsplateau zu entdecken ist. Wenn Sie diesem Weg folgen, gelangen Sie in das vorherige Bild. Überqueren Sie die Brücke, und nehmen Sie hinter dem dort liegenden Felsen Aufstellung. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wird nun ein von den Sariens abgesetzter Droid erscheinen, dessen Aufgabe es ist, Kontakt mit Ihnen herzustellen, und Sie dann zu zerstören. Wenn der spinnenähnliche Droid die Position direkt unter Ihnen erreicht hat, werfen Sie den Felsen auf sein Haupt (push rock). Wenn Sie getroffen haben, sind Sie den lästigen Droiden los, und Sie können mit der Ersteigung der Plattform fortfahren.

Keronische Sehenswürdigkeiten

Über verschlungene Wege führt der Aufgang schließlich zu zwei Steinsäulen. Nehmen Sie genau zwischen den beiden Säulen Aufstellung, und ein Fahrstuhl bringt Sie ins Herz des Berges.

Sie gelangen in eine zauberhafte Höhlenszenerie, die allerdings gewisse Gefahren in sich birgt. Zunächst ist es wichtig, daß Sie den Stein direkt neben dem Ausgang des Fahrstuhles an sich bringen. Wenn Sie nun dem Pfad folgen, gelangen Sie in eine weitere Höhle, wo ein Gitter in den Fußboden eingelassen ist. Wenn Sie sich nun mitten auf das Gitter stellen, können Sie den ersten Kontakt mit einer einheimischen Lebensform aufnehmen.

Nach dieser humorvollen Episode sollten Sie den letzten Spielstand restoren und diesmal den Weg am oberen Rand des Gitters wählen. Wenn Sie es richtig machen, und Ihren Helden bis direkt an die Wand führen, quetscht er sich am Rand des Gitters entlang, ohne mit dem freundlichen Lebewesen in näheren Kontakt zu treten. Jetzt noch den kleinen Fels, den Sie vom Eingang mitgenommen





haben, auf den Geysir werfen; so vermeiden Sie, geröstet zu werden. Weiter dem Pfad folgen, und Sie gelangen in eine weitere Höhle, in der eine Laserbarriere das weitere Fortkommen zunächst behindert. Hier erweist sich der Splitter der Windschutzscheibe als nützlich, um den Laserstrahl auf sich selbst zurückzulenken und so die Barriere auszuschalten. Wenn Sie nun dem sich nach oben windenden Pfad folgen, gelangen Sie in eine Tropfsteinhöhle. Sollten Sie in die fatale Situation geraten, von einem der herabfallenden Tropfen getroffen zu werden, bahnt dieser sich seinen Weg durch Ihren Körper.

Das Super-Alien

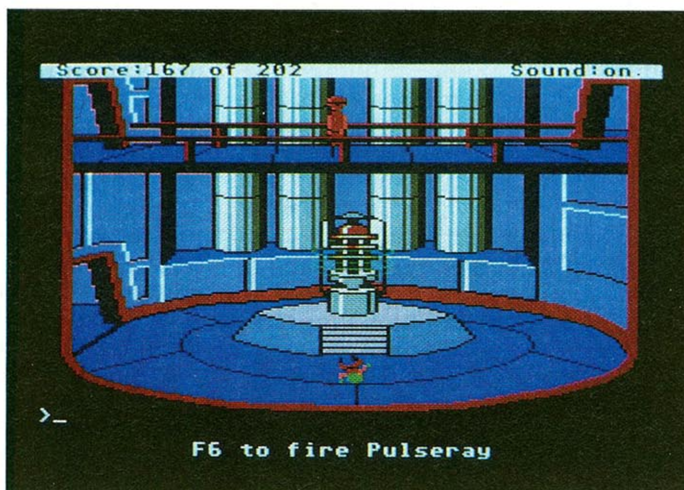
Nachdem auch diese Klippe erfolgreich gemeistert ist (vorher sicherheitshalber abspeichern), sollten Sie den Translator einschalten. Im nächsten Bild werden Sie nämlich mit dem holographischen Abbild eines riesigen Aliens konfrontiert, das Ihnen im Tausch gegen die Überreste des Orats eine Tür öffnet. Nun sollten Sie tapfer die Treppe emporgehen und sich anhören, was Ihnen eine friedfertige Alienzivilisation anzubieten hat. Das Angebot, Ihnen einen Gleiter zur Verfügung zu stellen, sollten Sie keinesfalls ausschlagen. Besteigen Sie den kleinen Gleiter, und starten Sie ihn mit Hilfe des beiliegenden Schlüssels. Vorher sollten Sie auf jeden Fall den Computer im hinteren Teil des Bildes untersuchen. Schieben Sie die Cartridge in den entsprechenden Schacht, und notieren Sie sich die für Sie wichtigen Angaben. Auf jeden Fall lohnt es sich hier, den Selbstzerstörungscode für eine eventuelle, spätere Verwendung zu notieren (6858). Sofort danach werden Sie an die Oberfläche ausgeschleust. An dieser Stelle ist ein Abspeichern dringend anzuraten, da die nun folgende Arcaden-Sequenz selbst erfahrene Gleiterpiloten vor erhebliche Probleme stellen kann.

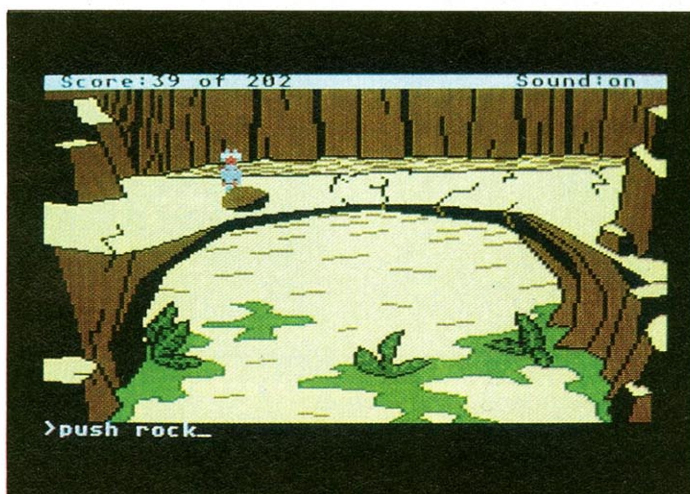
Ulence Flat

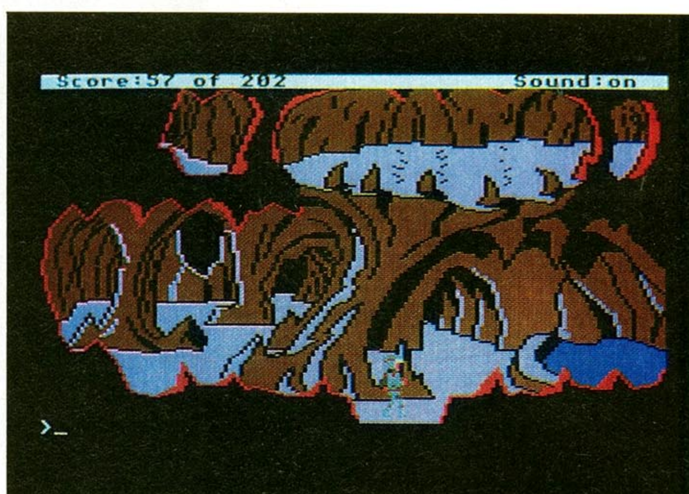
Nach einigen Versuchen wird es sicher gelingen, die nächste Stadt zu erreichen. Dort wird Sie ein Passant ansprechen, um Ihren Gleiter zu erwerben. Schlagen Sie das erste Angebot aber auf jeden Fall aus! Sie erhalten nämlich kurz darauf ein zweites Angebot, das außer 30 Buckazoids ein Jetpack beeinhaltet. Dieses Angebot sollten Sie auf jeden Fall annehmen. Mit 30 Buckazoids können Sie natürlich keine großen Sprünge machen, in der zwielichtigen Bar können Sie allerdings Ihr Glück an einem keronischen Spielautomaten versuchen. Auch hier empfiehlt es sich, vor dem ersten Versuch zwischenzuspeichern, da keronische Spielautomaten doch einige Besonderheiten gegenüber hier erhältlichen Modellen aufweisen.
Haben Sie die Bank gesprengt, begeben Sie sich nach links, um dem lokalen Raumschiffhändler einen kleinen Besuch abzustatten. Entscheiden Sie sich auf jeden Fall für das Schiff, das in der linken, hinteren Ecke des Verkaufsplatzes zu finden ist. Zur Steuerung benötigen Sie allerdings noch einen kleinen Droiden, der im Shop "Droids R Us" preisgünstig zu bekommen ist. Am besten wählen Sie das Modell, das mit der Steuerung von Raumgleitern vertraut ist. Nun zurück zum Schiff, den Droiden einladen, und die Reise kann beginnen.

Zum Tee bei den Sariens

Schließlich sind die Sariens immer noch im Besitz des Stargenerators, mit dem sie das Universum versklaven wollen. Wenn der Droid Sie fragt, wo die Reise hingehen soll, geben Sie ein: Sector HH. Diese Information bekommen Sie, wenn Sie in der Bar einige Glas Bier zu sich nehmen und dabei den Gesprächen der dort Sitzenden ein wenig folgen.
Wenn Sie übrigens mit dem Raumschiff starten, werden Sie feststellen, daß man Sie ganz schön über's Ohr gehauen hat...
In der Nähe des Sarienraumschiffes müssen Sie sich vorläufig von Ihrem kleinen Roboter trennen. Dieser fliegt vorsorglich schon einmal das Schiff







nach Hause, um dort auf Sie zu warten. Jetzt zahlt sich das Jetpack aus, das Sie gegen den Gleiter eingetauscht haben. Mit Hilfe des Jetpacks gelangen Sie bis zu einer Schleuse, wo Sie bei genauerer Untersuchung einen Hebel finden können. Drehen Sie diesen, und die Schleuse öffnet sich. In der kleinen Schleuse, die Sie jetzt betreten können, müssen Sie warten, bis ein kleiner Roboter sie von außen öffnet. Betreten Sie den nächsten Raum, und sehen Sie sich um. Nun müssen Sie zuerst die Truhe öffnen (open trunk), das Jetpack ablegen (get off jetpack) und in der Truhe deponieren (put Jetpack into trunk), die Truhe schließen und an die Wand schieben, wo die Ventilationsöffnung zu sehen ist (move trunk). Jetzt können Sie die Truhe erklettern (climb trunk) und mit Hilfe des Xenon Army Knife die Ventilationsabdeckung entfernen (use knife). Nun können Sie in die Öffnung hineinkrabbeln. Sie finden im nächsten Bild einen senkrechten Schacht, den Sie mit Hilfe der Leiter nach unten klettern. Dort stoßen Sie auf einen weiteren, waagerechten Gang. Wenn Sie sich die Nase eingedrückt haben, treten Sie einmal heftig gegen das Gitter (kick vent), danach läßt es sich problemlos entfernen. Der Raum, den Sie nun betreten, läßt sich anhand der dort befindlichen Waschmaschine als die Wäscherei des Schiffes identifizieren. An dieser Stelle können Sie leicht von den umherlaufenden Sariens ertappt werden. Also schnell in die Waschmaschine klettern (enter laundry) und einmal so richtig sauber werden...

Porentief rein dank Sarien

Nach dieser etwas ungewöhnlichen Erfrischung stellen Sie fest, daß die in der Waschmaschine befindliche Uniform nun auf unerklärliche Art und Weise Ihren Heldenkörper bekleidet. So brauchen Sie wenigstens nicht zu befürchten, sofort als Mensch entlarvt zu werden. Verlassen Sie die Wäscherei diesmal durch die Tür, und besteigen Sie den linken Fahrstuhl, da der rechte erst zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung steht. Wenn die Türen des Fahrstuhls sich wieder öffnen, gehen Sie nach links und betreten den Fahrstuhl, der am Ende des Ganges sichtbar wird. Im oberen Stockwerk angekommen, nehmen Sie den Weg nach rechts, bis Sie in eine Halle gelangen, in der auf der unteren Ebene der Stargenerator bewacht wird. Durchqueren Sie die Halle im oberen Teil, und Sie gelangen in die Waffenkammer, wo Sie der diensttuende Droide nach Ihrer ID Card fragt. Diese befindet sich in der "geborgten" Uniform. Wenn der Droide sich auf den Weg macht, um Ihre Waffe zu holen, müssen Sie schnell reagieren. Sie haben nämlich nur wenige Sekunden Zeit, um die auf dem Tresen liegende Granate an sich zu bringen (get grenade). Lassen Sie sich bei dieser Aktion allerdings keinesfalls erwischen!

Der Stargenerator

Nun gehen Sie wieder zurück in die Halle, und dort, von der Ballustrade aus, werfen Sie die Granate auf die Wache.

Ab jetzt müssen Sie auf der Hut sein. Da Sie nun in den unteren Teil der Halle gehen müssen, um den Generator zu manipulieren, müssen Sie wieder zurück zu dem Fahrstuhl, der Sie in das obere Stockwerk transportiert hat. Auf dem Weg zum Fahrstuhl kommen Sie allerdings unausweichlich ins Stolpern und verlieren Ihren Helm, der Ihr Gesicht bisher vor neugierigen Blicken verborgen hat. Im unteren Stockwerk sollten Sie demzufolge darauf achten, schneller als jeder Sarien zu schießen. Wenn Sie den Raum mit dem Stargenerator erreicht haben, durchsuchen Sie zunächst die Wache, die Sie mit Hilfe der Granate zur Strecke gebracht haben. Die Remote Control benutzen Sie, um das schützende Kraftfeld des Stargenerators abzuschalten. Daraufhin können Sie sich die Steuerkonsole anschauen. Nun müßten Sie den Code eingeben, den Sie aus den Datenbeständen Ihrer Cartridge in Erfahrung bringen konnten. Die Selbstzerstörungssequenz ist nun aktiviert, und Sie haben noch genau fünf Minuten Zeit, Ihre Installateurseele zu retten.

Home, sweet home

Zu diesem Zweck gehen Sie zu dem Raum vor der Wäscherei. Jetzt öffnet sich der Fahrstuhl, der bisher verschlossen war, bereitwillig. Sie gelangen in die Außenbezirke des Schiffes, wo Sie nach Verlassen des Fahrstuhles einen kleinen Gleiter bemerken. Besteigen Sie schnell den Gleiter, und schauen Sie sich nach der Steuerkonsole um. Sie entdecken dort einen Knopf, der mit "launch" betitelt ist. Drücken Sie schnellstmöglich diesen Knopf, und Sie verlassen das Schiff, das im übrigen bald in seine Bestandteile zerfallen wird.

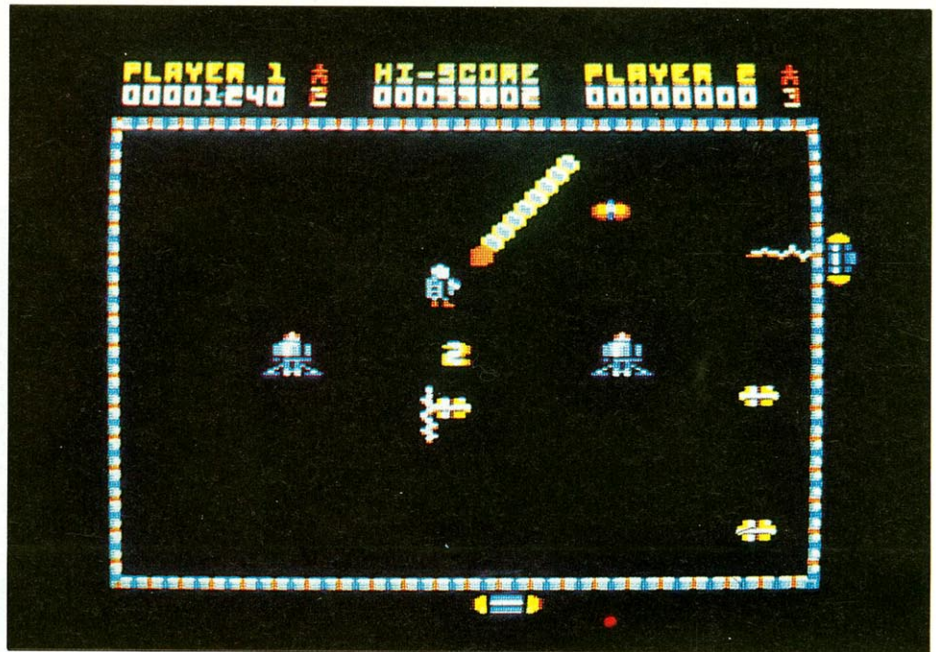
Herzlichen Glückwunsch; dank Ihres unermüdlichen Einsatzes ist die Galaxis gerade noch einmal gerettet worden.

Zum Dank verleiht Ihnen die Föderation den goldenen Besen.

(mm)

2088

Hersteller:Zeppelin Games
Vertrieb: Fachhandel
System: CPC
Preis: ca. DM 14,–



Bildschirmfoto: CPC

Retten Sie die Aliens!

Ein ganz besonderer Auftrag erwartet Sie in 2088. Eine mächtige Alienrasse hatte beschlossen, den Nachbarplaneten zu überfallen und zu besetzen. Dummerweise scheiterte das Unternehmen auf der ganzen Linie, so daß die Aliens die Evakuierung beschlossen. Unglücklicherweise gingen bei dem gescheiterten Angriff sämtliche Waffen der Aliens verloren, so daß diese nun völlig wehrlos sind. In der Tat sind die kleinen Aliens, die es jetzt zu retten gilt, so knubbelig, daß man im Zusammenhang mit ihnen kaum an eine Invasion denken kann. Als Mitglied der interstellaren Söldnerorganisation haben Sie nun die Aufgabe, die Aliens zu retten.

Keine einfache Aufgabe, da Sie sich einerseits mit einer erklecklichen Anzahl von Gegnern herumprügeln müssen, die die Rettung der Aliens verhindern wollen. Sie sind andererseits auch nicht gerade ihr erklärter Liebling, deshalb sollten Sie sich darauf vorbereiten, Ihre Haut zu verteidigen.

(mm)

Unsere Meinung

Psycho Pigs

Hersteller: Jaleco
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: C-64, Amstrad, Spectrum
Preis: ca. DM 40,–

Bowling mal anders!

Stellen Sie sich vor, Sie wären ein Schwein, und wenn Sie nicht zu Eisbein und Sülze verarbeitet werden wollen, müssen Sie sich dagegen wehren. Zusammen mit einigen anderen Artgenossen werden Sie auf ein Spielfeld gebracht und müssen dort nun um Ihr Leben kämpfen. In dem Gebiet, in dem Sie sich aufhalten, liegen ein paar Bowlingkugeln herum, die sich bei genauerer Betrachtung als Bomben mit Zeitzünder entpuppen. Ihre Aufgabe ist es nun, mit Hilfe dieser Bomben Ihre Artgenossen in den Schweinehimmel zu schicken. Aber Achtung, sobald Sie eine Bombe aufgenommen haben, beginnt der Zeitzünder zu laufen.

Ab und zu gibt es dann eine Bonusrunde, in der Sie versuchen müssen, die auftauchenden Schweinedamen zu küssen. Wie heute bei jedem guten Spiel üblich gibt es natürlich auch Bonusgegenstände, die Ihnen die Schweinejagd erheblich erleichtern. Grafisch ist Psycho Pigs jedoch etwas spärlich ausgefallen.



Bildschirmfoto: CPC

Ein einfarbiger Hintergrund ist alles. Die Schweine- Sprites unterscheiden sich nur durch verschiedene Farben. Der Sound bewegt sich in den mittleren Schneiderregionen, was bedeutet, daß er weder absolute Spitze noch absoluter Mist ist. Man kann ihn halt hören, eine Zeitlang ...

(rg)

Unsere Meinung

KORONA SOFT PRÄSENTIERT: **Nintendo®** ENTERTAINMENT SYSTEM

...AB SOFORT ALLE „NINTENDO"-TITEL BEI KORONA!

GRUNDGERÄT	298,–
ZIELGERÄT / ZAPPA	69,–
SOFTWARE FÜR ZIELGERÄT:	
DRUCK HUNT	69,–
GUMSHOE	79,–
WILD GUNMAN	69,–
FITNESS-CENTER MIT 1 KASSETTE ATHLETIC WORLD	189,–

BALLOON FIGHT	69,–
CLU CLU LAND	69,–
DONKEY KONG	69,–
DONKEY KONG 3	69,–
DONKEY KONG JUNIOR	**69,–**
EXCITE BIKE	69,–
FLIPPER	69,–
FUSSBALL / SOCCER	69,–
GOLF	69,–
KID ICARUS	89,–
KUNG FU	69,–
LEGEND OF ZELDA	**99,–**
MACH RIDER	69,–
MARIO BROS	69,–
METROID	89,–
POPEYE	69,–

PRO-WRESTLING	79,–
PUNCH-OUT	89,–
RAD RACER	89,–
SKI-SLALOM	69,–
SUPER MARIO	**69,–**
TENNIS	69,–
URBAN CHAMPION	69,–
VOLLEYBALL	69,–
WRECKING CREW	69,–

NEU

ADVENTURE OF LINK	99,–
ICE-HOCKEY	69,–
PRO AM	79,–

...UND NATÜRLICH WEITERHIN PRODUKTE VON SEGA®

SEGA MASTER SYSTEM	299,–
3 D BRILLE	159,–
LIGHT PHASER (SOLO)	139,–
LIGHT PHASER + SHOOTING GAMES	199,–
CONTROLL STICK	49,–
ACTION FIGHTER	79,–
AFTERBURNER	99,–
ALEX KIDD I: IN MIRACLE WORLD	79,–
ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,–
ALIEN SYNDROME	79,–
ASTRO WARRIOR + PIT POT	89,–

GREAT BASKETBALL	79,–
GREAT GOLF	79,–
GREAT VOLLEYBALL	79,–
KUNG FU KID	69,–
MISSILE DEFENSE (3-D + LP)	89,–
MY HERO	69,–
NINJA	79,–
OUT RUN	89,–
PRO WRESTLING	89,–
QUARTET	59,–
ROCKY	89,–
SECRET COMMAND	69,–
SHOOTING GALLERY (LP)	79,–
SHOOTING GAMES (LP)	79,–
SPACE HARRIER	89,–
SPY VS SPY	49,–
SUPER TENNIS	59,–
TEDDY BOY	59,–
TRANSBOT	69,–
WONDER BOY I	79,–
WORLD GRAND PRIX	79,–
WORLD SOCCER	79,–
ZAXXON	89,–
ZILLION I	79,–
ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,–

BANK PANIK	49,–
CHOPLIFTER	89,–
ENDURO RACER	69,–
F-16 FIGHTER	69,–
FANTASY ZONE I	89,–
FANTASY ZONE II: THE TEARS OF OPA OPA	89,–
GANGSTER TOWN	79,–
GHOST HOUSE	59,–
GLOBAL DEFENSE	79,–
GREAT BASEBALL	59,–



KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________

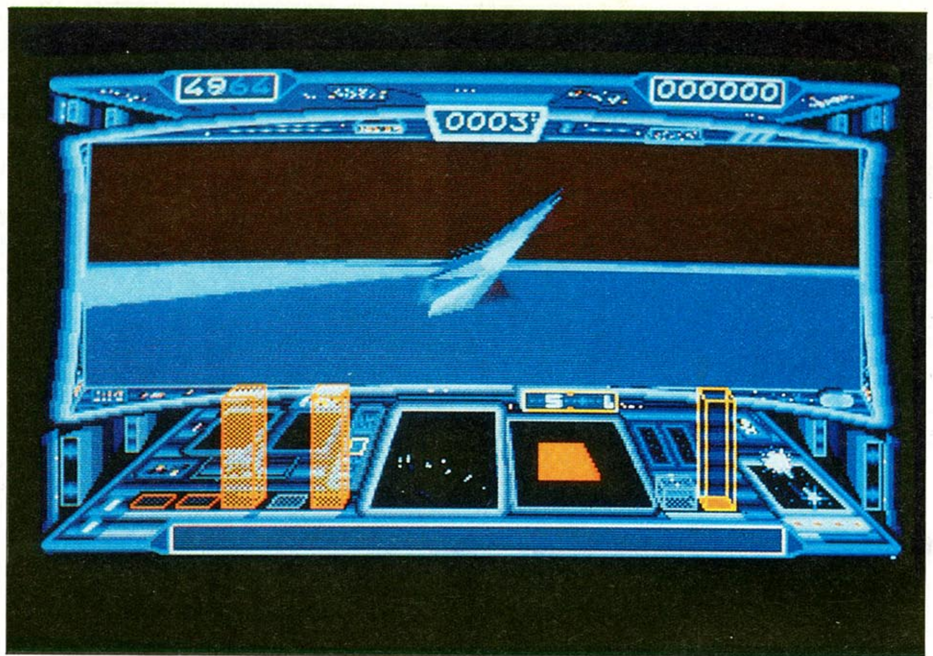
Alter: ____________________

Computersystem: ____________________

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Starglider II

Hersteller: Rainbird
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Atari St, Amiga, MS-DOS
Preis: ca. DM 79,–



Bildschirmfoto: Amiga

Meilensteine

Zwei Jahre ist es ungefähr her, daß die Softwarewelt über Starglider staunte. Das Spiel war das erste Computer-Programm, das es überzeugend verstand, Vektorgrafiken in das Spielgeschehen einzubinden. Nachdem Teil eins ein Meilenstein geworden war, waren die Erwartungen, die an Starglider II gestellt wurden, entsprechend höher, und sie wurden erfüllt.

Begeisterten früher rasant und präzise animierte Vektormodelle, so fliegt der Spieler heute durch eine Welt der gefüllten Flächen.

Ergonen Imperium

Wie bei guten Actionspielen üblich, gibt es auch hier gnadenlose Widersacher. Den Machern von Starglider ist es auch diesmal wieder gelungen, das Ergon Imperium für diese Rolle zu gewinnen.

Vehement wird der Spieler von allerlei ergonischem Kriegsgerät angegriffen. Der Spieler, dem sich der Blick auf den Monitor als Ausschau über die Planetenoberfläche darstellt, begegnet im Laufe seiner Mission reihenweise gegnerischen Objekten, die, jedes für sich, ein reiner Augenschmaus sind. Alles, aber auch wirklich alles, wird mit Liebe zum Detail und geometrisch exakt animiert und mit gefüllten Flächen dargestellt. Die Geschwindigkeit, mit der dies abläuft, ist schier atemberaubend. Der Spieler findet sich unvermittelt auf einer absolut realistisch dargestellten Planetenoberfläche wieder, die es zu erkunden gilt.

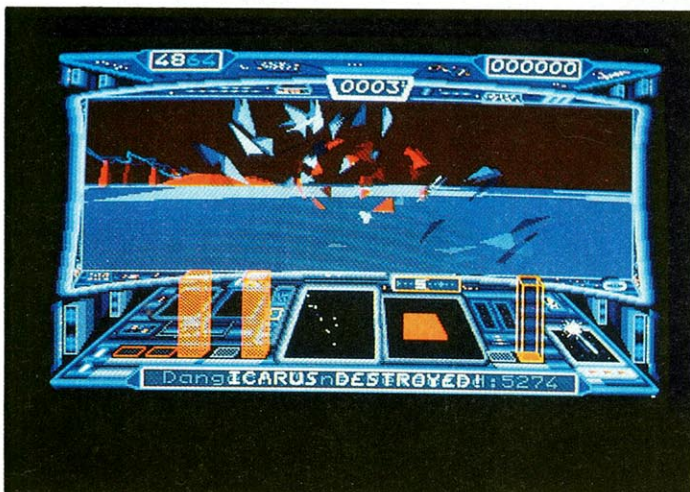
Neben den schon erwähnten feindlichen Maschinen finden sich auch überall Bauwerke auf der Oberfläche, sogar der British Telecom Tower, eigentlich in London stehend, und die Heimat von Rainbird Software taucht in Starglider II auf. Bestand die Aufgabe des Spielers in Teil eins noch darin, das Flaggschiff der Ergonen zu vernichten, wurden in Teil II nun auch noch einige Elemente aus Strategie und Adventurespielen eingebracht. So muß der Pilot z.B. in unterirdischen Röhrensystemen, in die man mit dem Starglider hineinfliegen kann, nach besonderen Gegenständen suchen. Wenn die richtigen Dinge gefunden wurden, kann man diese gegen technische Erweiterungen für den Starglider eintauschen.

Über die phantastische Grafik des Programms haben wir uns nun genug ausgelassen, und der Sound des Spiels ist sicherlich auch ein Thema, auf das man noch eingehen sollte: Schweres Gewittergrollen auf den Planeten, surrende Hochspannungsleitungen und brummende Kraftwerke warten auf den Spieler. Daß all diese Sounds in Stereo auf das Ohr des Spielers einstürmen, trägt einiges zur dichten Spielatmosphäre von Starglider bei.

Resümee

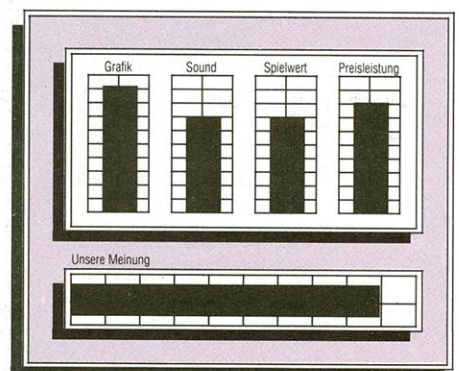
Starglider II kann mit Fug und Recht behaupten, eines der spannendsten Spiele der letzten Monate zu sein. Die Grafik setzt einen neuen Standard auf 68000-er Computern, und das Spielgeschehen ist so komplex und vielschichtig, daß auch nach mehrmaligem Spielen immer wieder Neues entdeckt werden kann und so für lang anhaltende Motivation gesorgt ist.

(hs)



Bildschirmfoto Amiga

Starglider II präsentiert sich als komplexes Action-Strategiespiel, das durch seine atemberaubende Grafik eine für den Spieler fesselnde Atmosphäre erzeugt.



KORONA SOFT

Hotline 0 52 41 / 2 66 36

IBM

CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
FOOTBALL MANAGER II	53,–
NIGHT RAIDER	59,–
PRESIDENT IS MISSING	69,–
SUMMER OLYMPIAD '88	79,–
TEST DRIVE	89,–
ULTIMA V	79,–

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	59,–
BUGGY BOY	53,–
CARRIER COMMAND	69,–
CHUBBY CRISTLE	59,–
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSONS'S...	59,–
DOWN AT THE TROLLS	59,–
FIRE AND FORGET	69,–
FOOTBALL MANAGER II	53,–
MEWILO	59,–
MICKEY MOUSE	59,–
NETHERWORLD	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
STARGLIDER II	79,–
STREETFIGHTER	53,–
SUMMER OLYMPIAD	59,–
SUPER HANG ON	59,–
SUPER SPRINT	53,–
TEST DRIVE	79,–
VIRUS	59,–
ZYNAPS	59,–

AMIGA

BUGGY BOY	59,–
CARRIER COMMAND	79,–
CHUBBY CRISTLE	59,–
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSONS'S...	59,–
DOWN AT THE TROLLS	59,–
FIRE AND FORGET	69,–
FOOTBALL MANAGER II	53,–
GRAFFITTY MAN	59,–
KATAKIS	59,–
MEWILO	59,–
MICKEY MOUSE	49,–
NETHERWORLD	59,–
SKY CHASE	59,–
STAR BALL	59,–
STARGLIDER II	79,–
STREETFIGHTER	69,–
SUMMER OLYMPIAD '88	59,–
TEST DRIVE	79,–
VIRUS	59,–
ZYNAPS	59,–

COMMODORE 64/128	Kass/Disk
4 TH & INCHES	33,–/43,–
ALIEN SYNDROME	33,–/49,–
BLOOD BROTHERS	33,–/49,–
BUGGY BOY	29,–/43,–
CHUBBY CRISTLE	33,–/43,–
DALEY THOMPSON'S...	33,–/49,–
DOWN AT THE TROLLS	33,–/49,–
FOOTBALL MANAGER II	33,–/43,–
GALACTIC GAMES	29,–/43,–
GAMES, SET AND MATCH	33,–/53,–
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,–/43,–
KARATE ACE	43,–/43,–
KATAKIS	29,–/39,–
MANIAC MANSION	--,–/43,–
MICKEY MOUSE	33,–/43,–
NETHERWORLD	33,–/43,–
NIGHT RAIDER	33,–/43,–
PRESIDENT IS MISSING	--,–/43,–
SALAMANDER	29,–/43,–
STREETFIGHTER	33,–/43,–
STREETS SPORTS BASEBALL	33,–/43,–
SUMMER OLYMPIAD '88	33,–/43,–
SUPER HANG ON	33,–/43,–
SUPER SPRINT	29,–/43,–
TEST DRIVE	33,–/49,–

SCHNEIDER CPC	Kass/Disk
BUGGY BOY	29,–/43,–
FOOTBALL MANAGER II	33,–/43,–
GALACTIC GAMES	--,–/43,–
GAMES, SET AND MATCH	33,–/53,–
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,–/43,–
MEWILO	--,–/59,–
NIGHT RAIDER	33,–/43,–
SALAMANDER	29,–/49,–
SUPER HANG ON	33,–/43,–
SUPERSPRINT	29,–/43,–

NINTENDO

NEU	ADVENTURE OF LINK	99,–
	DONKEY KONG JUNIOR	69,–
NEU	ICE-HOCKEY	69,–
	LEGEND OF ZELDA	99,–
NEU	PRO-AM	79,–
	SUPER MARIO	69,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

SEGA

	AFTERBURNER	99,–
NEU	ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,–
	ALIEN SYNDROME	79,–
	GREAT BASEBALL	59,–
	SPY VS SPY	49,–
NEU	ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,–

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ____________

Straße: ____________

PLZ/Ort: ____________

Telefon: ____________

Alter: ____________

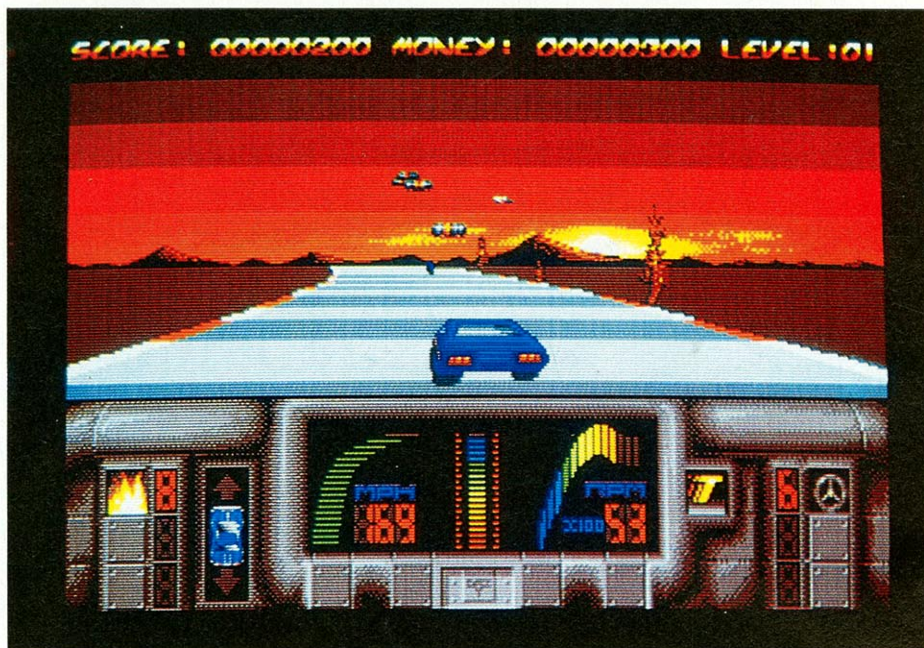
Computersystem: ____________

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Straßenkriege

Seit Mad Max, seines Zeichens Rächer, die deutschen Kinoleinwände unsicher gemacht hat, haben auch die Computerspiele mit kurzer Verzögerung eine Verstärkung auf dem Sektor postatomaren Geschehens erhalten. Wie in so vielen Visionen über diese Zeit herscht hier ein düsteres, gewalttätiges Bild von Land und Leuten.



Bilschirmfoto: Atari ST

Konflikte werden nur noch auf kriegerische Weise gelöst, das Gesetz des Stärkeren regiert. In diesem finsteren Szenario sind nun einige Computerspiele angesiedelt, die das Überleben in dieser Welt zum Ziele haben. Und nach dem Recht des Stärkeren kann nur der überleben, der schnelle Reaktionen aufweist und zudem über ein schnelles Fortbewegungsmittel verfügt. Konkurrierende Banden versuchen sich gegenseitig auszurotten, statt das Wenige, das noch verblieben ist, gemeinsam und friedlich zu nutzen. So befindet sich der Rest der Menschen, die den Holocaust überlebt haben, in der Situation, den Stärksten unter sich auszumachen.

Ausgehend von diesem thematischen Hintergrund präsentieren sich die angebotenen Spiele überwiegend als Geschicklichkeitspiele mit einem hohen Actionanteil.

Denn Geschick ist schon vonnöten, wenn es darum geht, ein bis an die Zähne bewaffnetes Phantasiefahrzeug durch die diversen Szenerien zu steuern. Bomben und spanische Reiter, Minen und schießwütige Motorradpsychopathen werden Ihnen auf Ihrem Weg begegnen und Ihnen Ihre Aufgabe nicht unbedingt erleichtern. Doch auch aus den Lüften droht Gefahr: Ob Hubschrauber, Jet oder Doppeldecker, alle warten auf die Gelegenheit, Ihnen ein Bömbchen ins Auto zu schmuggeln. Der einzige Lichtblick sind in dieser Situation die spärlich verteilten Spritkanister und Waffencontainer, die dazu dienen, Ihr Fahrzeug zu einer schlagkräftigen Einheit aufzurüsten.

Doch die Steuerung Ihres Fahrzeugs ist nur eines der Probleme, mit denen Sie sich im Spielverlauf auseinandersetzen müssen.

Da Sie sich stellenweise Ihren Weg regelrecht freischießen müssen, werden auch Actionfans auf ihre Kosten kommen.

Sollte es Ihnen gelingen, alle Kurse zu durchfahren und dies zu überleben, sind Sie definitiv der Größte. Nur schade, daß Sie dann Ihren Sieg alleine feiern müssen...

Wir wollen Ihnen drei Programme zu diesem Themenkreis vorstellen.



Bildschirmfoto: C-64

Road Blaster – noch nie war der Güterfernverkehr schwieriger und strapaziöser als im Jahre 2025. Sind Sie diesen Straßenverhältnissen gewachsen?

Fire & Forget

Hersteller: Titus'
Vertrieb: Fachhandel
System: MS/Dos, Amiga Atari ST
Preis: 79,95 DM

Fire & Forget versetzt Sie an das Steuer eines Thunder Masters. Dies ist ein spezielles, schwer bewaffnetes Landfahrzeug, das konzipiert wurde, um die Straßen von Terroristen und anderen Feinden zu säubern. Angetrieben von einem V16 Tri-Turbo-Motor, gibt es kaum ein natürliches Hindernis, das in der Lage wäre, dieses vierradgetriebene Fahrzeug aufzuhalten.

Zur Bekämpfung der diversen Gegner stehen zwei Waffen zur Verfügung, die in dieser Form noch nie in einem Landfahrzeug zum Einsatz gekommen sind. Zum einen wäre da die Kanone zu nennen, die auf dem Dach des Fahrzeugs installiert wurde. Mit einer Leistungsabgabe von 117 Gigawatt pro Sekunde sicher ein überzeugendes Argument beim "Verhandeln" mit Terroristen und anderen Gegnern. Zum anderen wären da tetranuklear angetriebene Raketen, die über eine nicht entschlüsselbare Frequenz in das jeweilige Ziel gelenkt werden. So ausgerüstet, können Sie die Gegend auswählen, in der Sie zuerst den Kampf aufnehmen wollen. Insgesamt sechs verschiedene Strecken stehen zur Wahl, auf denen Sie sich nach Herzenslust austoben können.

Resümee

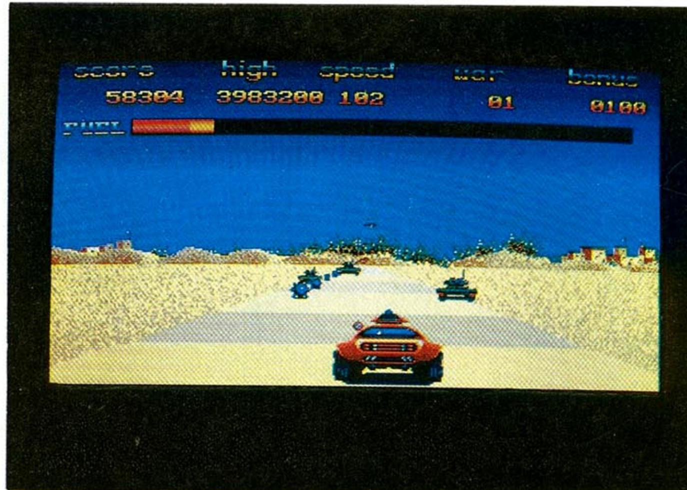
Sauber programmiert und mit einer präzisen Steuerung versehen,so präsentiert sich Fire & Forget. Der Wa-

gen reagiert schnell und sicher, was bei den erreichbaren Geschwindigkeiten auch unbedingt nötig ist. Allein die rechte Handlung fehlt, was nach einiger Spielzeit dazu führt, daß das Spiel in reine Joystickakrobatik ausartet. Hat man alle sechs zur Verfügung stehenden Kurse gemeistert, hat man einen großen Sieg errungen...

Overlander

Hersteller: Elite
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga, C-64, CPC, Spectrum +2/+3
Preis: 69,95 DM

Im Jahre 2025 ist die Situation auf der Erde kritisch. Bedingt durch das Ozonloch ist die Oberfläche des Planeten Erde kaum noch bewohnbar. Die meisten Menschen sahen sich aufgrund dieser Entwicklung gezwungen, neue Städte unter der Erde zu errichten, wo Sie vor den aggressiven UV- Strahlen geschützt sind. Allerdings sind diese Städte nicht durch unterirdische Verkehrswege miteinander verbunden, so daß für jede Art von Transport das alte Autobahnnetz verwendet werden muß. Unglücklicherweise ist die Oberfläche des Planeten von zwielichtigen Gestalten besetzt. Da wären zunächst die Surface Dwellers, Ausgestoßene der Gesellschaft, die die Oberfläche des Planeten in Besitz genommen haben. Außerdem existieren noch verschiedene Banden, die sich auf Raub und Mord spezialisiert haben. Die einzigen, die noch die Reise auf der Oberfläche wagen, sind die Overlander. Ein eigenes Völkchen, das nur seine Autos im Sinn hat, allerdings keine handelsüblichen Modelle, sondern selbstgebaute Spezialanfertigungen, die unter der Oberfläche hergerichtet und dann zum Transport von Menschen und Gütern eingesetzt werden.
Bevor nun die erste Reise ansteht, muß ein Fahrzeug mit diversen "Kleinigkeiten", wie Flammenwerfern, Kanonen, Schildern und anderem, ausgestattet werden. Je nach angenommenem Auftrag steht mehr oder weniger Geld für eine Aufrüstung des Fahrzeugs zur Verfügung, da die Hälfte des vereinbarten Transportpreises bereits vor Abfahrt fällig ist. Mit diesem Geld kann das Fahrzeug dann entsprechend ausgestattet werden.



Bildschirmfoto Amiga

Fire & Forget – gelingt es Ihnen, den unersättlichen Turbomotor immer wieder mit neuem Sprit zu füttern? Achten Sie dabei aber unbedingt auf die zahlreichen Gegner, die dies verhindern wollen.

Resümee

Overlander ist eine der wenigen Adaptionen dieses Themas, die eine schlüssige Hintergrundgeschichte aufweisen können. Da zudem auch Strategieelemente hier Eingang gefunden haben, bleibt der Spielspaß sehr lange erhalten. Es ist immer wieder ein Anreiz, doch noch die eine oder andere Extrawaffe zu besorgen. Zwar läßt die grafische Realisation der CPC- Version ein wenig zu wünschen übrig, doch ist Overlander den Fans dieses Genres uneingeschränkt zu empfehlen.

Roadblaster

Roadblasters
Hersteller: U.S.Gold
Vertrieb: Fachhandel
System: Spectrum, C-64, CPC
Preis: 38,– bis 55,– DM

Roadblasters, das größte Rennen der Zukunft, ist nicht nur eines der schnellsten und härtesten Straßenrennen, es ist ein Überlebenstraining für kriegsähnliche Verhältnisse. Im Verlauf des Spiels passieren Sie diverse Checkpoints und Rallypunkte. Dort können Sie dann die Benzinvorräte aufstocken. Verloren hat, wer zu langsam gefahren ist oder zu viele Unfälle verursacht hat. Wenn der Sprit mitten auf der Strecke zur Neige geht, ist das Rennen für Sie natürlich auch zu Ende. Zu Ihrer Unterstützung finden Sie am Straßenrand gelegentlich rote und grüne Kugeln, mit denen Sie Ihre mageren Spritvorräte von Zeit zu Zeit aufstocken können. An jedem erreichten Checkpoint wird zudem der Gesamtvorrat an Benzin ein wenig vergrößert, so daß Sie längere Zeit fahren können, ohne ständig nach Kugeln Ausschau halten zu müssen. Die anderen "Verkehrsteilnehmer" zeichnen sich in aller Regel durch ein äußerst rüdes Verhalten aus. So müssen Sie damit rechnen, von diversen Autos und Motorrädern ständig behindert und beschossen zu werden. Doch nicht nur andere Fahrzeuge machen Ihnen das Leben schwer. Am Straßenrand tauchen immer wieder Geschütztürme auf, die Sie mit einem wahren Feuerhagel bedenken.

Doch Sie stehen nicht völlig alleine in Ihrem heroischen Kampf. Ein Unterstützungsflugzeug begleitet Sie auf Ihrem Weg, und von Zeit zu Zeit werden Waffenpakete von diesem abgeworfen. Wenn es Ihnen gelingt, die Container anzukoppeln, können Sie Cruise Missiles oder U.Z. Kanonen hinzu bekommen. Außerdem wirft das Flugzeug gelegentlich Nitro-Injektoren ab, die Ihr Fahrzeug wesentlich schneller machen können, sowie Elektroschilder, die Sie vor Einschüssen, Kollisionen, Minen und anderen unerfreulichen Dingen schützen.

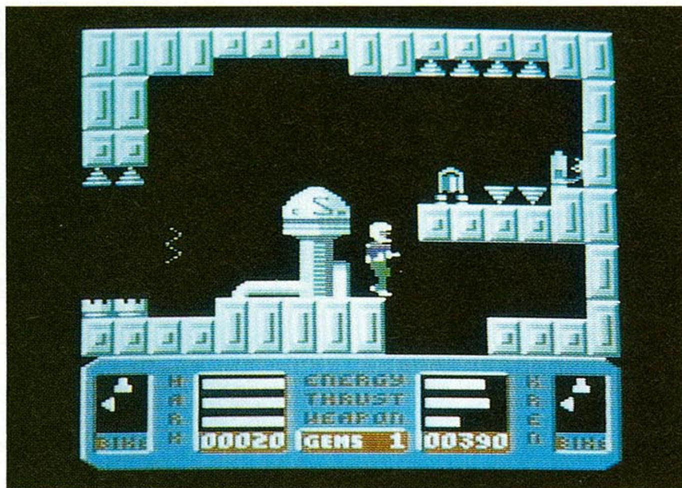
Resümee

Insgesamt 50 Stationen gilt es zu bewältigen, bis der Kurs komplett durchfahren ist – keine einfache Aufgabe, obwohl die Steuerung präzise und das Spiel bis zu einem gewissen Punkt auch spielbar ist.

Den Freunden des Action- Straßenrennens ist Roadblaster warm zu empfehlen.

(mm)

Blood Brothers



Bildschirmfoto: C-64

Helfen Sie Hark und Ken, den Tod ihrer Eltern zu rächen. Vernichten Sie die Scorpions und schützen Sie so den Heimatplaneten der Brüder vor weiteren Überfällen.

Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, CPC, Spectrum
Preis: DM 34,95 Kass./
DM 49,95 Disk.

Brothers in Arms

Weit in der Zukunft, auf dem Planeten Sylonia, brennt ein Dorf. Dieses Dorf wurde von den Scorpions überfallen, ausgeplündert und zerstört.

So stellt sich die Szenerie unseren beiden Helden Hark und Ken dar, als sie von einem Testflug mit ihren neuen Skywalk Jet Bikes zurückkehren und Haus und Hof zerstört und die Familie ermordet vorfinden. Die beiden jungen Helden müssen nun sich selbst helfen, und nach einem alten indianischen Ritual schließen die beiden Blutsbrüderschaft.

Die Scorpions hingegen sind eine finstere Bande von Weltraumverbrechern, die sich damit beschäftigt, friedliche Planeten und deren friedfertige Bewohner zu überfallen,zu töten und auszuplündern. Der Planet von Hark und Ken ist groß und reich an Schätzen und stellt somit einen erstklassigen Jagdgrund für die Scorpions dar. In den vergangenen Jahren haben die Scorpions immer wieder den Planeten heimgesucht und große Mengen von Edelsteinen geraubt. Auf einem dieser Raubzüge haben die Scorpions die Familie unserer beiden Helden vernichtet, so daß die beiden nun nach Rache trachten. Nach ihren Raubzügen pflegen die Banditen sich wieder auf ihren eigenen Planeten Scorpia zurückzuziehen, wo eine riesige unterirdische Stadt voller Minen und Tunnel existiert.

Im geheimen haben die beiden Blutsbrüder jedoch einige interessante Waffen und Verteidigungsmechanismen entwickelt, ursprünglich, um ihr Examen in High Tech und Lasertechnologie zu bestehen. Beide waren in der Schule die vielversprechendsten Aspiranten, so daß Ihre Eltern ihnen je ein Skywalk Jet Bike schenkten, um die Lernbereitschaft der beiden zu unterstützen. Nun ist natürlich keine Zeit für weitere Studien, die toten Eltern müssen gerächt werden.

Beide setzen ihre ganze Energie ein, um ihre Bikes mit allen entwickelten Waffen auszustatten. Nun kann der Rachefeldzug beginnen...

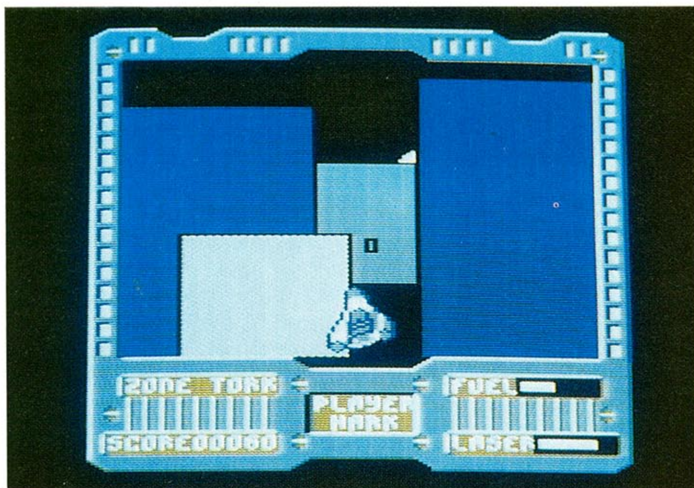
Das Spiel beginnt am Eingang der unterirdischen Stadt, durch ein Loch im Fußboden. Der eine der beiden Blutsbrüder versucht nun sein Glück mit dem Bike, um die äußeren Befestigungen der Stadt zu überwinden. Ist er den Heldentod gestorben, setzt sein Bruder den Weg in den Minen fort. Edelsteine und Extrawaffen warten auf ihre Entdeckung. Zahlreiche Monster, die zudem sechsmal getroffen werden müssen, versuchen dies zu verhindern. Nun ist Geschicklichkeit gefragt, kostet doch jede Berührung eines Gegners etwas Energie. Ist die Energie vollständig verbraucht, ist das Spiel für den jeweiligen Helden zu Ende. Sollte einer der Brüder einen Schwächeanfall erleiden, ist dies nicht unbedingt ein Malheur. Wenn er von seinem Bruder berührt wird, kann dieser ihm etwas von seiner Energie abgeben.

Resümee

In seiner grafischen Realisation sehr ansprechend, verspricht Blood Brothers viele Stunden ungetrübten Spielspaßes.

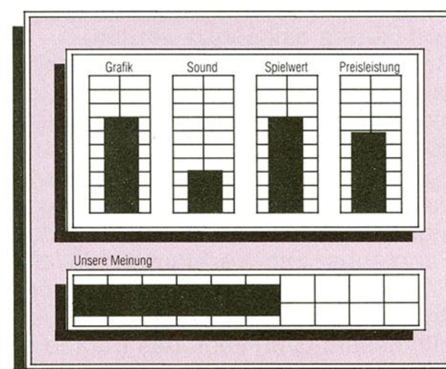
Allerdings erfordert die Steuerung des Bikes einiges Geschick, da diese recht schwerfällig ist.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

Die Steuerung des Skywalk Jet Bike ist etwas gewöhnungsbedürftig. Das hochmoderne Gerät reagiert nicht so schnell, wie es in manchen Situationen wünschenswert wäre.



Street Fighter

Hersteller: Capcom
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, C-64, CPC, Spectrum, Amiga
Preis: DM 79,95

Straßenkämpfe

Sie übernehmen hier die Rolle eines dieser Straßenkämpfer, die in New York und anderen Metropolen die Bürgersteige unsicher machen. Nun haben Sie die Gelegenheit, durch die ganze Welt zu reisen und sich mit den besten Straßenrowdies der Welt zu messen. So werden Sie im Verlauf des Spiels nach Japan,in die USA,nach England, China und Thailand reisen. In jedem Land müssen Sie drei Kampfrunden durchstehen. Gelingt es Ihnen, diese Kämpfe für sich zu entscheiden, gelangen Sie in eine Bonusrunde, wo Sie eine Zementplatte zertrümmern dürfen. Nicht weniger als 16 verschiedene Aktionen stehen zur Auswahl, so daß Sie fast jede Raffinesse ausführen können. Des weiteren kann während eines Sprungs die Richtung geändert werden. Außerdem kann man mit Hilfe des Joysticks die Härte der Schläge einstellen. Die Kämpfer präsentieren sich grafisch als ausgewachsene Muskelpakete, die eine gute Animation aufweisen.



Bildschirmfoto: Atari ST

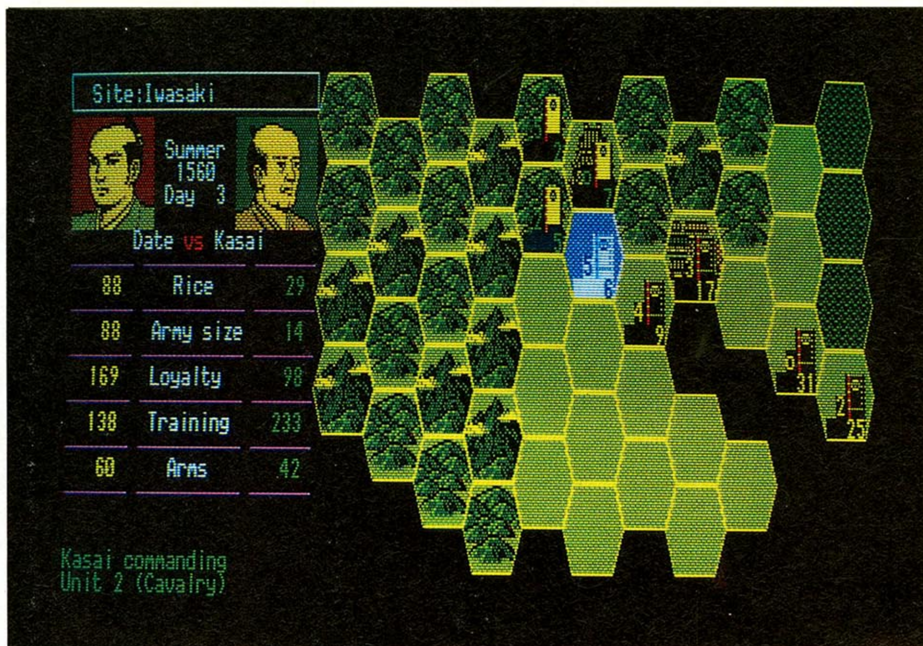
Den Freunden von guten Karatesimulationen ist Streetfighter allerdings sehr zu empfehlen, wenn auch nicht immer mit sauberen Mitteln gekämpft wird. Manche Ihrer Gegner werfen nämlich mit scharfkantigen Gegenständen nach Ihnen. Also aufgepaßt!

(mm)

Unsere Meinung

Romance of the three Kingdoms/ Nobunagas Ambition

Hersteller: Koei
Vertrieb: Fachhandel
Sytem: MS/Dos
Preis: je 59 $



Bildschirmfoto: MS-DOS

Strategie von KOEI

Zwei Spiele aus dem Reich der aufgehenden Sonne sind dabei, das Genre der Simulationsspiele zu revolutionieren.

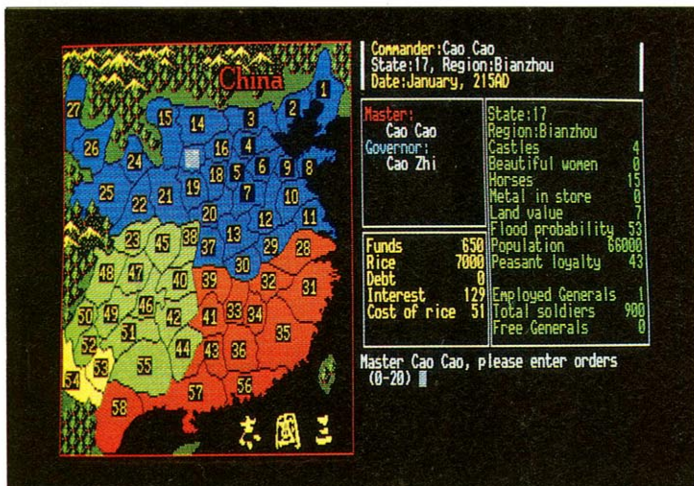
Bisher konnte man in dieser Sparte prinzipiell zwei Kategorien unterscheiden. Zum einen gibt es da die auf den militärischen Bereich beschränkten Reinsimulationen, die eine derartige Realitätsnähe erreichen, daß der Spielecharakter zwangsläufig auf der Strecke bleibt. Zum anderen gibt es zumeist “einfache“ politische und wirtschaftliche Simulationen, die wiederum einen so hohen Abstraktionsgrad aufweisen, daß die spielerischen Eigenschaften die Simulation eindeutig dominieren.

Den Programmieren des Softwarehauses KOEI ist es mit NOBUNAGAS AMBITION und ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS gelungen, beide Elemente auf eine optimale Art zu kombinieren. Die komplexe Realität wird in beiden Programmen soweit reduziert, daß der Spieler nicht den Überblick über das Geschehen verliert, dennoch aber ein weit verzweigtes Netz von inneren Abhängigkeiten beachten muß.

NOBUNAGAS AMBITION spielt im Japan des 16. Jahrhunderts. Bis zu diesem Zeitpunkt war die Insel stets in eine Unzahl kleiner voneinander unabhängiger Staaten zersplittert.

Erst im 17. Jahrhundert gelingt es, aus Japan ein geeintes Land zu formen. Diesen Prozeß der Einigung leitete Oda Nobunaga ein, dem es möglicherweise schon längst gelungen wäre, die Einigung zu vollenden, wäre er nicht im Alter von 43 Jahren einem Attentat zum Opfer gefallen.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS führt uns ins China des 2. nachchristlichen Jahrhunderts. Auch hier ist das Reich nach dem Untergang der Han-Dynastie in zahlreiche Fürstentümer zerfallen. Die verschiedenen regierenden Generäle versuchen ihren Einflußbereich auszudehnen. Dieser Prozeß führt letzlich zur Bildung der drei Königreiche Wei, Wu und Shu, die erst im Jahre 280 zu einem gesamtchinesischen Reich zusammengeführt werden.



Bildschirmfoto: MS-DOS

In NOBUNAGAS AMBITION wie auch in ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS wird der Spieler in eine äußerst komplexe Simulation versetzt. Jedoch kommt der Spielspaß hier keineswegs zu kurz.

Vereinigung der Länder

Spielprinzip und Ziel sind in beiden Spielen fast identisch; es soll quasi die historische Entwicklung vorweggenommen und das Land geeint werden. Der Spieler übernimmt dazu die Rolle eines der Fürsten und muß nun durch geschicktes wirtschaftliches, politisches und militärisches Agieren seine Herrschaft festigen und ausdehnen. Die Ausgangssituationen entsprechen dabei den historischen Tatsachen, was den Spielbeginn mitunter arg schwierig macht, da einige Spielfiguren aus äußerst schwachen Positionen heraus starten. Die Differenzen zwischen den wählbaren Generälen sind stellenweise derart groß, daß es zumindest bei einigen fragwürdig erscheint, ob mit ihnen das Spiel erfolgreich beendet werden kann. Auch die vom Computer gesteuerten Gegner – das sind all jene, die nicht von Spielern gewählt wurden – nutzen selbst auf niedrigen Schwierigkeitsstufen ihre Möglichkeiten sehr gut aus, so daß Fehler selten ungestraft bleiben.

In jedem Spielzug wird pro Land vom jeweiligen Verwalter eine von zwanzig möglichen Aktionen ausgeführt. Er kann dabei zwischen wirtschaftlichen Aktivitäten (wie Landkultivierung, Finanztransaktionen oder Errichtung verschiedener Bauten), politischen Aktionen (wie Aufbauen diplomatischer Beziehungen oder Steigerung des Ansehens durch Verteilung von Gütern) und militärischen Optionen (wie Aufbau und Ausrüstung der Armeen) wählen. Auch der Unvernunft kann sich hingeben, wer etwa seine eigenen Ländereien plündert, um so an Geld, Reis und schöne Frauen zu kommen.

Durch die Zielsetzungen der Spiele, die letztlich auf die Eroberung Japans bzw. Chinas hinauslaufen, ergibt sich zwangsläufig, daß die militärische Auseinandersetzung mit den Gegnern im Mittelpunkt steht. Um aber militärisch erfolgreich agieren zu können, muß zuvor erst einmal eine solide wirtschaftliche Basis geschaffen werden. Hier wird besonders deutlich, mit welcher Freude am Detail die Programmierer am Werke waren. Als Beispiel: Ohne Gelder und Verpflegung wird auch das größte Heer keinem Gegner das Fürchten lehren. Um nun aber die notwendigen Mittel und Rationen in ausreichenden Mengen vorrätig zu haben, muß das Land entsprechend kultiviert , die Bevölkerung durch großzügiges Verteilen von Gütern zufriedengestellt und die Länder gegen Naturkatastrophen abgesichert werden. Je größer nun allerdings die Armeen werden, desto weniger Geld bleibt, um sich den Bedürfnissen der zivilen Bevölkerung zuzuwenden. Hier beginnt in beiden Spielen eine äußerst knifflige Gratwanderung, die behutsames Vorgehen erfordert.

Übersicht ist Trumpf

Obgleich dem Spieler eine Unmenge von Optionen zur Verfügung stehen, wird keines der beiden Programme in irgendeiner Phase unübersichtlich. Dazu trägt vor allem die optische Gestaltung dieser Simulationen bei. Da bedarf es keines dritten Unterpunktes im vierten Submenue, um einen wichtigen Wert in Erfahrung zu bringen. Alle benötigten Informationen werden dem Spieler ständig angezeigt. Neben einer Landkarte, die die aktuelle Gebietseinteilung widerspiegelt, sind dies die Persönlichkeitswerte der Spielfigur, Daten über die Landwertigkeit, die Loyalität der Bevölkerung und das Befinden der Armee.

Zur einfachen Handhabung der Programme tragen auch deren überaus gut konzipierten, leicht verständlichen Anleitungen bei, die es dem Spieler trotz der Komplexität schon nach wenigen Minuten ermöglichen, sich in das Spielgeschehen zu stürzen.

Trotz großer Parallelen unterscheiden sich NOBUNGAS AMBITION und ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS in zwei Punkten wesentlich.



Bildschirmfoto: MS-DOS

In den beiden Spielen haben Sie die Möglichkeit, aus zwanzig verschiedenen Optionen pro Spielzug auszuwählen. Aber kein Fehler bleibt ungestraft.

Ist in NOBUNAGAS AMBITION der Fürst auf sich allein gestellt und kann sich lediglich für die Erfüllung hinterlistiger Aufträge Ninjas engagieren, so ist es in ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS eine der Hauptaufgaben der Spielfigur, weitere fähige Generäle, von denen zu Beginn des Spiels 255 individuell verschiedene vorhanden sind, auf seine Seite zu bringen, die auch im Falle des Ablebens der Hauptperson dessen Rolle übernehmen können. Hier liegt auch der größte Nachteil in NOBUNAGAS AMBITION. Stirbt die gewählte Figur, sei es in einem Kampf oder unspektakulär an Altersschwäche, so ist das Spiel unwiderruflich beendet. Die zweite Differenz ist im Kampfmodus zu finden. Dieser ist bei ROMANCE .. sehr viel ausgeprägter strukturiert. So stehen allein fünf verschiedene Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. Beweglichkeit der Truppen und Intelligenz der Generäle müssen hier ebenso in die taktischen Überlegungen einbezogen werden wie terrainbedingte Besonderheiten. Außerdem kann ein Kampfgeschehen mitunter mehrere Monate dauern. Bei NOBUNAGA fehlen diese Features leider, was den Kampf zwar erleichtert, aber die Möglichkeiten beispielsweise einer zahlenmäßig unterlegenen Truppe deutlich einschränkt.

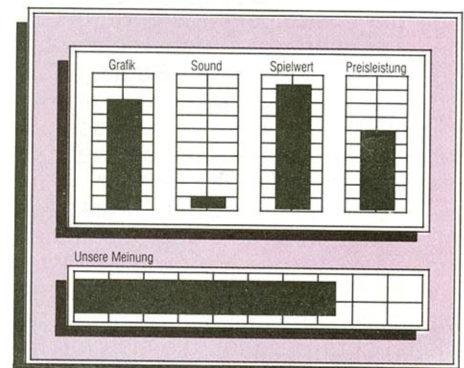
Resümee

Hatte man bislang stets das Gefühl, eine Simulation sei entweder zu ungenau oder derart in der Detailgenauigkeit überzogen, daß jede Spielfreude im Keim erstickt wird, so eröffnen diese beiden Programme kaum erwartete Aspekte, was Spielführung und innere Logik betrifft. Ein überwältigender Kompromiß zwischen Komplexität und einfacher Handhabung sowie eine kaum überschaubare Handlungsvielfalt sorgen für schier endlose Unterhaltung. Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die unterschiedlichen Anfangsszenarios und nicht zuletzt die Möglichkeit, mit bis zu acht Spielern den Kampf um die Vorherrschaft Japans bzw. Chinas aufzunehmen, machen diese Programme, auch nachdem man sie einmal erfolgreich beendet hat, immer wieder aufs neue attraktiv.

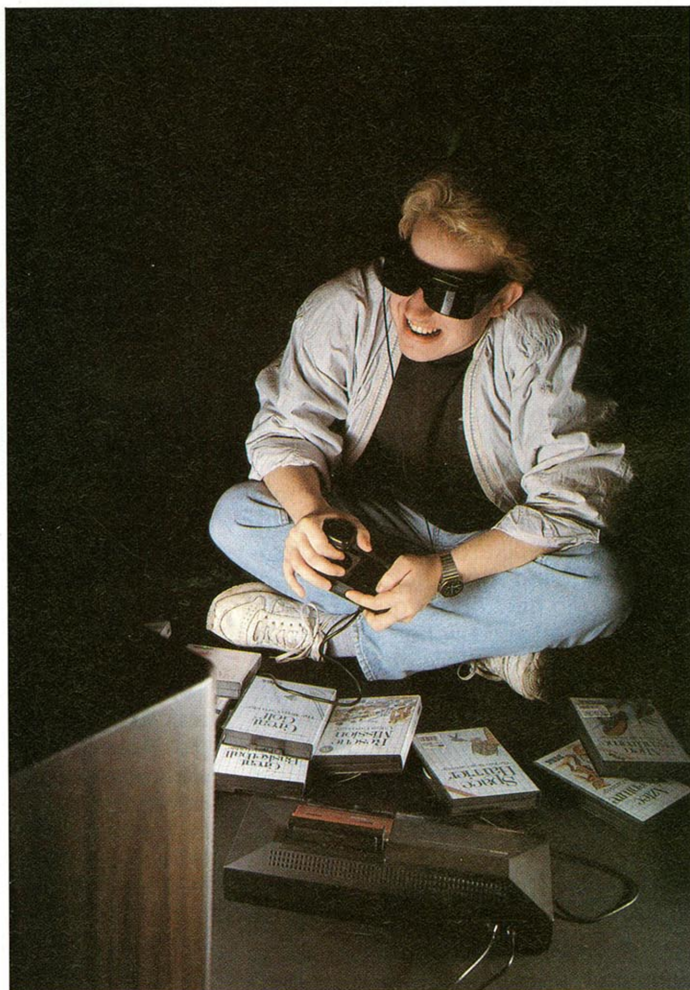
Es kommt selten vor, daß man ein Computerspiel uneingeschränkt empfehlen kann. Bei diesen beiden Programmen ist das der Fall, sofern man Freude an der geistigen Auseinandersetzung hat.

Schon NOBUNAGAS AMBITION katapultiert sich, obgleich der eine oder andere Schönheitsfehler noch zu sehen ist, weit über das Niveau der bisher erschienen strategischen Simulationen hinaus. ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS wird aufgrund seiner Klasse wohl für einige Zeit wegweisend für dieses Spielgenre bleiben.

(Joachim Freiburg/mm)



Renaissance einer Idee



Erinnern Sie sich noch? Kurz bevor die Welle der Heimcomputer über uns hereinbrach, gab es da noch die Vorreiter dieser neuen Technologie. Gemeint sind die Telespiel-Konsolen, welche ja grundsätzlich Computer mit minimalen Eingabemöglichkeiten sind. Noch bevor sich der Computer selbst mit seinen Möglichkeiten durchgesetzt hatte, boomten die Telespiele.

Neben den Computern eroberten sie sich gerade bei jenen Bürgern einen Platz, die sich gerne einmal die Zeit mit einem Telespiel vertrieben, aber dafür nicht extra die Bedienung eines Computers erlernen wollten.

Es boomte gewaltig ...

Dieser Trend zog rund um die Welt und bescherte den Herstellern der eigentlichen Konsole und den schnell gegründeten Softwarehäusern atemberaubende Gewinne. Der Boom hielt gute zwei Jahre lang an, und ungeahnte Mengen von Konsolen wurden verkauft. Atari, eine Firma von der bis dahin die wenigsten etwas gehört hatten, verzeichnete mit ihrer VCS-Konsole unglaubliche Erfolge. Andere Firmen zogen nach, und weitere Konsolensysteme entstanden; Vectrex und Colecovision, um nur zwei Namen zu nennen, konnten sich schon nicht mehr etablieren und verschwanden mehr oder weniger schnell vom Markt. Es zeigte sich, daß die leistungsfähigere Hardware der Heimcomputer den Platzvorteil der Konsolen, ihre Bedienungsfreundlichkeit, vom Tisch fegte. Es folgte die hohe Zeit der Heimcomputer und die Konsolen verschwanden fast ebensoschnell wieder vom Markt, wie sie aufgetaucht waren. Es war auch überraschend festzustellen, wieviele der Hardwareanbieter versuchten, auf dem Homecomputer-Markt Fuß zu fassen. So kündigte Mattel zum Beispiel, die sich mit Ihrem Intellivison einen recht guten Namen gemacht hatten, ein Computersystem namens Aquarius an. Dieses System wurde zum größten Reinfall in Mattels Firmengeschichte. Aquarius wurde mit einem riesigen Werbeaufwand angekündigt. Die ersten Pressestimmen zeigten sich recht positiv beeindruckt. Mattel produzierte fleißig (ca. 500.000 Stück), und dann kam die Überaschung: Wenige Tage vor Erscheinungstermin zog Mattel aus unerklärlichen Gründen den Aquarius zurück. Insider behaupteten, man habe im Hause Mattel doch eingesehen, was für einen Unsinn sie da produziert haben. Interessant war aber die Tatsache, daß Aquarius ca. 6 Monate später in Deutschland bei dem Großhändler METRO auftauchte. Genauso wie Mattel versuchte auch Colecovision, sich auf dem Markt zu halten. Sie kündigten ADAM an. ADAM war eine Erweiterung für die Coleco – Konsole. Wäre ADAM in Deutschland auf dem Markt gekommen, hätte sich der C-64 doch schwergetan. Denn ADAM bot für knapp DM 1.500,–, die das System kosten sollte, immerhin 64 KB RAM, einen Typenraddrucker, Grafik und Soundqualitäten, von denen sich der C-64 noch einiges hätte abschneiden können. Genauso wie einige Hardwareanbieter auf der Strecke blieben, begann die große Rodung auch im Garten der Softwarehäuser. Von all den Firmen,die noch zwei Jahre zuvor mit viel Enthusiasmus und wehenden Fahnen in den Boom der Telespiele eingestiegen waren, schafften es nur die wenigsten, der rasanten Talfahrt des Marktes in den Jahren 1983 bis 84 zu entgehen. In der Zwischenzeit feierten Heimcomputer einen Triumph nach dem anderen, und es schien so, als habe sich der Kunde endgültig zugunsten der 'richtigen' Computer entschieden. Lange Zeit hörte man nicht mehr als immer neue Gerüchte über besonders leistungsfähige Konsolen diverser Hersteller. Bei den Gerüchten blieb es dann auch.

Erst 1986 gab es wieder Neuigkeiten in diesem Marktsegment. Zwei patente Anbieter brachten fast gleich-





zeitig ein neues Konsolenspiel heraus: das Nintendo-Entertainment-System und das Sega-Master-System.
Beiden Systemen lag, wie schon beim ersten Boom der Konsolen, der Gedanke eines unkompliziert zu handhabenden elektronischen Spielzeugs zugrunde.
Die fast parallel auf den Markt gelangten Systeme mußten sich die Gunst der Anwender erst erkämpfen. Allzu lebendig waren noch die Erinnerungen an das Trauerspiel um die erste Generation der Konsolen, das sich da Software nannte. Hier mußten die beiden Anbieter die Möglichkeiten, die die neuen Geräte boten, erst publik machen.

It's booming time again

Nach einer eher zögernd verlaufenen Markteinführung sprachen sich die Qualität und Bedienungsfreundlichkeit der Geräte herum. Aber nicht nur diese Kriterien trugen zum neuen Erfolg der Konsolen bei; die Hersteller hatten gerade in Hinsicht auf die Software, das A und O bei dem Konsolenkonzept, neue Standards zugrunde gelegt.
Alles, was sich bei den Computerspielen als Genre etabliert hatte, wurde nun auch für die Besitzer von Konsolen angeboten. Beschränkte sich das Softwareangebot in grauer Vorzeit auf mehr oder weniger magere Spiele mit minderwertiger Grafik und wenig komplexen Spielabläufen, hatte sich dies grundlegend geändert. Ob der Konsolenspieler nun Rollenspiele suchte oder schlichtweg ein actionreiches Ballerspiel, die neue Konsolengeneration konnte damit dienen.
"Lizenz" lautet das Zauberwort. Es gelang, die Hersteller reiner Computersoftware für die Produktion von Konsolen zu gewinnen und mehr noch: Die Hersteller begannen bekannte und bewährte Softwaretitel zu Konsolensoftware umzuarbeiten.
Aber nicht nur das rasch wachsende Softwareangebot macht die Konsolen attraktiv. Extrageräte ermöglichen Dinge, zu denen gängige Computersysteme meist nur neiderfüllt hinüberschauen können. Da gibt es spezielle Brillen, welche zusammen mit einem entsprechenden Spiel dem Spieler die dritte Dimension eröffnen. Mittels einer Lichtpistole werden actionreiche Ballerspiele noch ein wenig fesselnder. Die gelungenste Ergänzung stellt die Nintendo Fitneßmatte dar. Der Spieler muß einen kleinen Sportler durch diverse Parcours rennen lassen. Um den kleinen Kerl allerdings zum Laufen zu bewegen, muß der Spieler auf der Fitneßmatte einen Sprint hinlegen, der sich gewaschen hat. Tatsächlich gibt es in puncto Spiele nicht mehr viele Gründe, dem Computer der Konsole den Vorzug zu geben.

Man kann sagen, daß die zweite Generation der Spielkonsolen aus den Fehlern der ersten Generation gelernt hat. Hardware und Software stellen ein ernstzunehmendes Spielzeug dar, welches nicht nur Kinder und Jugendliche zu fesseln versteht.

(hs)

SHORT CUT

Die Spiele der Konsolen

Jetzt haben wir Sie aber genug mit der Vorgeschichte der Telespielkonsolen belästigt. Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie Kurzreviews von allen Kassetten, die uns zur Verfügung standen. Wir hoffen, daß wir Ihnen damit – wenn Sie sich jetzt eine Konsole kaufen sollten – die Entscheidung bei der Wahl des Systems erleichtern.



SEGA

Alex Kidd in Miracle World

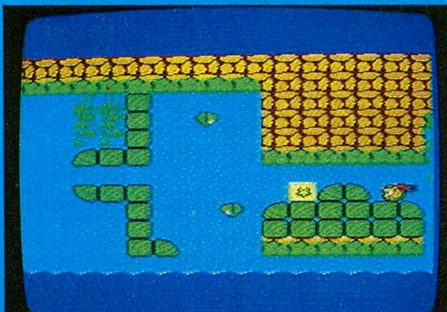
Helfen Sie Alex Kidd, das Rätsel der Stadt Radactian, seiner Heimat, zu lösen. Begleiten Sie ihn durch elf verschiedene Städte, und suchen Sie mit ihm die letzten Teile des Sonnenschein-Medaillons. Alex Kidd ist vom Spielaufbau und-prinzip sehr an solche Programme wie Super Mario Bros und Wonderboy angelehnt. Gute Grafik und guter Sound machen aus diesem Programm ein durchschnittliches Spiel.

Missile Defense 3-D

Retten Sie die Welt. Ihr Gegenspieler hat 20 Nuklearraketen gestartet. Diese fliegen nun auf Ihre Heimatstadt zu. Setzen Sie die 3-D-Brille auf, nehmen Sie den Light Phaser, und dann schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Missile Defense 3-D ist ein einfaches Ballerspiel. Es lohnt nicht, sich extra für dieses Spiel den Phaser und die Brille zu kaufen. Das einzig Gute ist der 3-D-Effekt.

Action Fighter

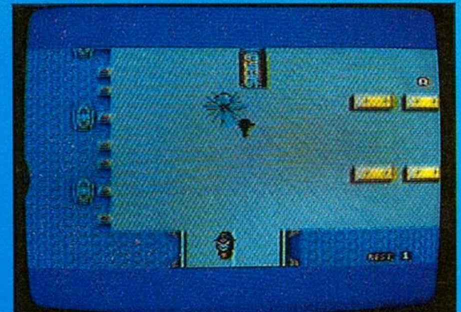
Ein Ballerspiel besonderer Art ist Action Fighter. Sie beginnen mit einem Motorrad und fahren durch die Gegend. Ihr Auftrag: Zerstören Sie die drei Schiffe, die Ihnen am Anfang des Spiels gezeigt werden. Schiffe ? Mit dem Motorrad ? Nun, dies ist kein normales Motorrad. Nachdem Sie genung Bonuspunkte gesammelt haben, wird Ihr Motorrad zum Auto, und dann kann es auf einmal auch noch fliegen. So stellt sich heraus, daß Action Fighter eigentlich nichts Besonderes darstellt. Am Anfang glaubten



Alex Kidd in Miracle World



Missile Defense 3-D



Action Fighter

wir noch, es mit einem Spy Hunter-Klon zu tun zu haben. Nach längerem Spielen stellten wir fest, daß Action Fighter doch etwas mehr ist. Auf jeden Fall macht diese Cartridge Spaß.

Trans-Bot

Trans-Bot ist ein hochentwickelter Roboter. Nachdem er mit Spezialmodulen versorgt wurde, hat er die Möglichkeit, sich zu verwandeln. Aus einem Raumschiff wird ein normaler fliegender Roboter. Sie haben nun die Kontrolle über Transbot übernommen, und es ist wieder mal Ihre Aufgabe, die Erde zu retten. Steuern Sie Ihren Roboter über die horizontal unter Ihnen gleitende Oberfläche, und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Trans Bot ist ein gut gemachtes Shoot 'em Up. Die Grafik ist mittelprächtig, der Sound gut. Diese Cartridge ist empfehlenswert.

My Hero

Laufen und Prügeln, das ist die Devise bei My Hero. Ihre bildhübsche Freundin wurde von einer Straßenbande entführt. Als Kavalier werden Sie ihr natürlich zu Hilfe eilen. So laufen Sie also durch die Straßen und prügeln auf alle Bösewichte ein, die sich Ihnen in den Weg stellen. My Hero ist ein einfaches Run-and-Beat-Spiel. Die Grafiken sind relativ vernünftig gezeichnet. Die Animatiom ist nicht gerade das, was man von manchen Sega-Kassetten sonst so gewohnt ist. My Hero ist für Freunde der Kampfspiele zu empfehlen.

Space Harrier

Space Harrier ist die Konvertierung des gleichnamigen Sega-Spielautomaten. Wichtig bei dieser Konvertierung war die Grafik, die sich auf dem Automaten als herrvorragende 3-D-Landschaft präsentierte. Die grafische Umsetzung ist den Programmierern gut gelungen. Aber das ganze Spiel ist sehr langsam. Der Spielwitz ist, wie bei allen Sega-Konvertierungen von eigenen Automaten, nicht sehr groß, da die Originalmaschinen von der Hydraulik, auf der sie aufgebaut sind, leben.

Kung Fu Kid

Was würden Sie tun, wenn Sie ihre Grenzen an produzierbaren Spielen erreichen wollen, Ihnen aber absolut nichts Neues einfällt? Ganz einfach!

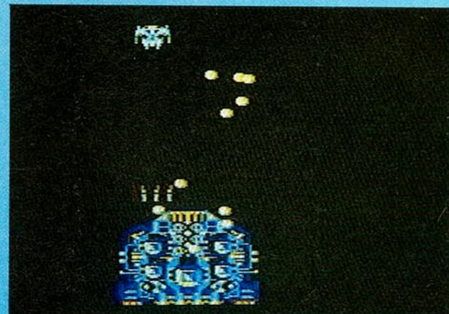
Nehmen Sie ein beliebtes Genre, am besten auch noch ein Programm, das Sie selbst schon produziert haben. Dann suchen Sie sich die Source Codes, setzen einen mehr oder weniger begabten Programmierer ran und dann, ja dann haben Sie Kung Fu Kid, ein weiteres Spiel von Sega und ein weiteres Beat 'em Up. Das Vorbild zu diesem Programm war ganz klar My Hero (oder umgekehrt!). Auf jeden Fall wurde nicht sehr viel verändert. Die Grafik wurde zwar sehr aufgefrischt, das ist allerdings auch alles. Wer My Hero schon besitzt, braucht es sich nicht anzuschauen. Wer allerdings noch keines der beiden genannten Programme hat, dem kann man nur sagen, daß Kung Fu Kid besser ist als My Hero.

Astro Warrior / Pit Pot

Dies ist eine Mischkassette, auf der man zwei Games aus völlig verschiedenen Genres finden kann. Astro Warrior ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel, das sich an solche Programme wie Galaga anlehnt. Die Grafik ist mittelprächtig, aber auf dem Bildschirm ist mächtig was los. Astro Warrior ist auch vom Spiel gesehen nicht zu schwer, so daß es auch nach längerem Spielen noch Spaß macht. Pit Pot ist ein Strategiespiel. Ein kleines häßliches Entlein will eine entführte Prinzessin retten.

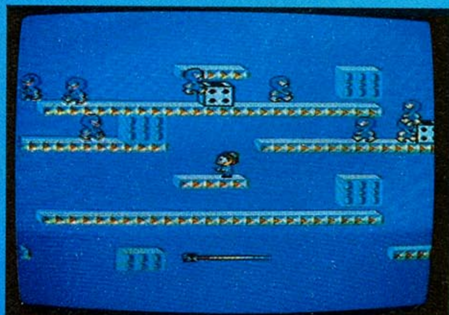


Kung Fu


Astro Warrior

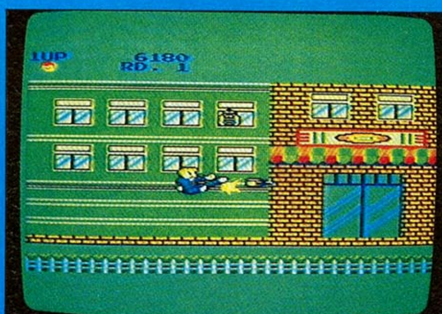


Fantasy Zone II


Teddy Boy



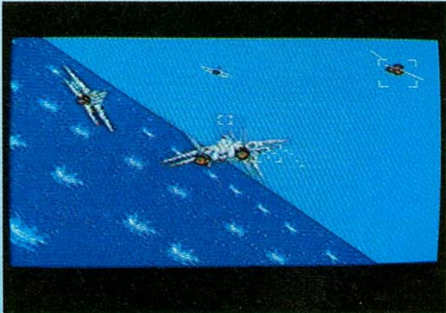
Trans-Bot

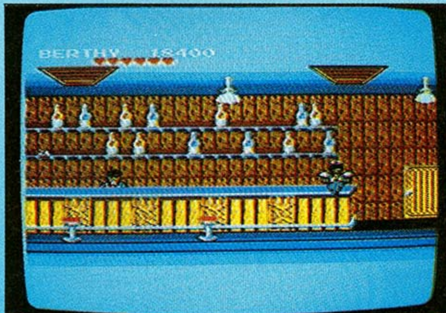


My Hero



Space Harrier


Afterburner


Gangster Town


Secret Command



Ghost House



World Grand Prix


Choplifter

Das Entchen geht also in das Schloß der Hexe, welche die Prinzessin entführt hat, und macht sich an die Arbeit. Um zum Ziel zu gelangen, muß die Ente diverse Gegenstände einsammeln.

Dabei wird es von bösen Monstern gestört. Die Strategie liegt darin, daß die Monster und die Gegenstände sich auf Steinen befinden, die das Entchen kaputtschlagen kann. Das Besondere hierbei ist, daß, wenn man bestimmte Steine zerschlägt, alle daran angrenzenden auch verschwinden. Da unser Entchen aber auch auf den Steinen läuft, kann dies böse Folgen haben. Die Grafik ist bestenfalls als zweckmäßig zu bezeichenen. Astro Warrior / Pit Pot ist eine Kassette, die man ohne Einschränkung empfehlen kann.

Fantasy Zone I & II

"Ballern für die Kleinen" könnte man zu diesen beiden Kassetten sagen. Denn ums Schießen geht es bei diesen Spielen ganz deutlich. Aber bei beiden wird in einer fiktiven Märchenwelt geschossen. Die Grafiken sind unwahrscheinlich gut. Ihre Aufgabe ist es, die Fantasiewelt gegen die Blackhearts zu verteidigen. Sie fliegen also mit Opa-Opa über den horizontal scrollenden Hintergrund. Aus allen Richtungen kommen Angreifer, und Sie müssen nun mit Ihrem Gefährt die Welt retten. Während Sie nun ihre Gegner abschießen, verwandeln diese sich in Geldstücke, die Sie ruhig aufsammeln sollten. Denn im Verlauf des Spiels haben Sie die Möglichkeit, einen Shop aufzusuchen und ihren Flieger besser ausstatten zu lassen.

Teddy Boy

Ein mutiger Junge hat sich in den Kopf gesetzt, alle Monster in einem geheimnisvollen Irrgarten zu vernichten. Mit seinem Spielzeuggewehr be-


The Ninja

waffnet, macht er sich auf den langen und beschwerlichen Weg. Begleitet wird er nur von einem Lied, das seine Freundin für ihn geschrieben hat. Fassen Sie sich ein Herz und helfen Sie dem Jungen, sein Ziel, nämlich die Aufklärung des Geheimnisses des Irrgartens, zu erreichen. Durchschnittliche Grafik, aber ein hoher Spielwert, machen diese Kassette zu einem empfehlenswerten Programm, gerade für jüngere Familienmitglieder.

Afterburner

Hier handelt es sich nicht um eine weitere Konvertierung eines großen Sega Arcade-Hits. Wie schon Space Harrier so lebte auch Afterburner in der Originalversion mehr von seiner atemberaubend schnellen Grafik und der Hydraulik. Spielwitz sucht man hier lange. Die Umsetzung für das Sega Master-System ist allerdings sehr gut gelungen. Hervorragende Grafiken und Action, die kaum noch zu überbieten sind, machen Afterburner zu einer Kultkassette für Actionspielfans.

Choplifter

So was gibt es auch: Da wird ein Spiel für einen Homecomputer programmiert, dann – ungefähr 3 Jahre später – wird dieses Spiel umgesetzt und kommt als Spielautomat auf den Markt. Und irgendwann wird es auch noch als Cartridge für eine Telespielkonsole produziert! Dieses Spiel ist Choplifter. Die Handlung besteht darin, daß Sie mit Ihrem Hubschrauber Gefangene aus einem Nachbarland befreien müssen. Gestört werden Sie dabei von Panzern, Jagdfliegern etc. Die Grafik wurde im Vergleich zur Computerversion unheimlich aufgepeppt. Höhere Levels unterscheiden sich von vorherigen nicht nur im Schwierigkeitsgrad, sondern auch in der Grafik. Choplifter ist eine Kassette, die man jedem Sega-Besitzer nur empfehlen kann.


Enduro Racer


Quartet



ROCKY

World Grand Prix

Dieses Spiel ist ein Autorennen wie viele andere. Sie fahren mit Ihrem Flitzer über verschiedene Strecken und überholen dabei soviele Fahrzeuge wie möglich. Die grafische Aufmachung ist ganz nett aber keine Weltklasse. Der Sound ist übel und stört auf die Dauer. Ansonsten ist es eben ein Spiel wie die anderen auch.

The Ninja

Das einst so friedliche Ohkami wird nun vom bösen Gyokuro beherrscht. Überall trifft man auf seine Ninjas, die das Volk peinigen. Sie als mutiger Einzelkämpfer haben es sich geschworen, Gyokuro zu besiegen und das Land zu befreien. Nur mit Wurfsternen und der blanken Hand bewaffnet, machen Sie sich auf den Weg. The Ninja ist ein normales Werf-und-Lauf-Spiel, das nicht gerade durch Spielwitz beeindrucken konnte. Die Grafiken sind recht ordentlich. Das eigentliche Spiel läßt jedoch einiges zu wünschen übrig.

Gangster Town

Gangster Town ist ein Programm, für das der Light Phaser benötigt wird. Ihre Aufgabe besteht darin, als Polizist die Verbrecher der Stadt zu jagen. Grafisch wurde das Spiel sehr gut realisiert. Der Spielwitz ist nicht sehr überzeugend, da man hier doch auf Menschen schießt.
Das einzig Gute am Spiel ist, daß der Einsatz des Light Phasers mehr Action ins Spiel bringt, aber ansonsten stellt sich das ganze Spiel hausbacken dar.

Secret Command

Und wieder mal gibt es ein munteres Shoot 'em Up für die Sega-Konsole. Sie übernehmen die Rolle eines Söldners. Auf Ihrem Weg durch den Dschungel dürfen Sie auf alles schießen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Grafisch ist das Spiel nett gemacht, aber sehr langsam.

Ghost House

Die Vampire sind in unsere Welt eingedrungen und haben fünf wertvolle Steine gestohlen. Sie übernehmen nun die Rolle von Mickey, einem Jungen, der sich vor nichts fürchtet, und versuchen, im Schloß der Vampire die Steine wiederzufinden. Hier haben wir ein gut gemachtes Jump-and-Run-Spiel, das auch nach längerem Spielen nicht langweilig wird.

Enduro Racer

Was die Grafik angeht, hat die Umsetzung für die Sega- Konsole leider mit dem Automaten nicht mehr sehr viel gemeinsam. Auch spielerisch hat sich das Programm etwas verändert. Sie fahren mit Ihrer Crossmaschine durch verschieden Gelände und müssen dabei diverse Hindernisse überspringen und anderen Fahrzeugen ausweichen. Auch wenn sich Enduro Racer vom Original stark unterscheidet, ist es dennoch ein gutes Cartridge.

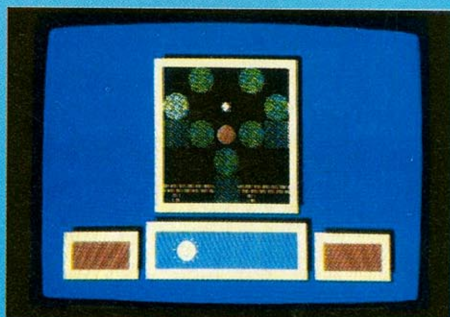
Quartet

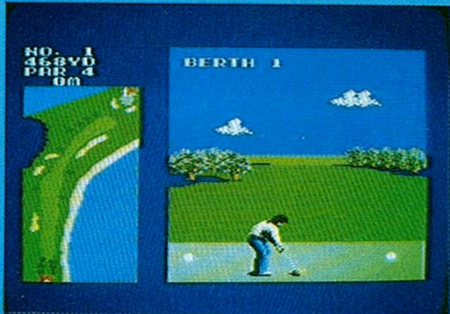
Quartet war Segas Antwort auf den Atari Spielhallenhit Gauntlet. Allerdings ist zu sagen, daß dieses Spiel im Weltraum abläuft und man sich hier durch horizontal dargestellte Weltraumstationen kämpft. Grafisch wurde die Umsetzung hervorragend realisiert. Auch spielerisch ist das Programm nicht zu verachten und macht auch nach mehrmaligem Spielen noch Spaß.

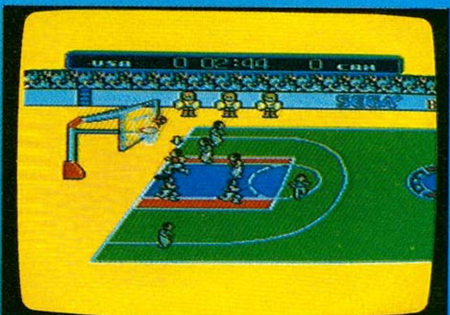
ROCKY

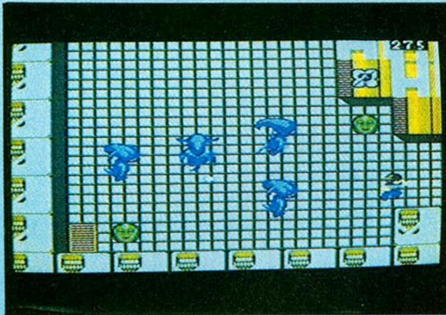
Rocky ist eine Sportsimulation der Superklasse. Übernehmen Sie die Rolle von Rocky Balboa und spielen Sie die Kämpfe der Rocky-Filme nach. Bevor Sie aber den ersten Kampf gegen Apollo antreten können, müssen Sie trainieren. Rocky ist im Bereich der Sportsimulation, auch übergreifend auf die Computerspiele, ein absolutes Muß für Sportspiel-Fans. Grafik und Animation entspre-


World Soccer

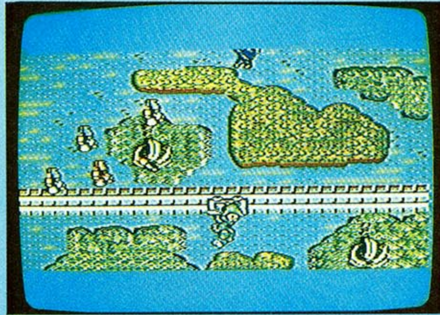

Super Tennis


Great Golf

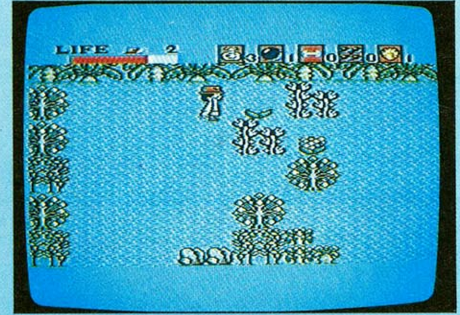

Great Basketball



Alien Syndrome



Rescue Mission



Aztec Adventure

chen einem so hohen Standard, daß dies allein schon ein Grund wäre, sich eine Sega-Konsole zu kaufen.

World Soccer

Auch für die Sega-Konsole gibt es ein Fußballspiel. World Soccer ist ein gutes Fußballspiel, das sich hinter anderen nicht zu verstecken braucht. Ein besonderer Augenschmaus ist das Elfmeterschießen. Man kann sagen, daß World Soccer eine gelungene Football-Simulation ist.

Super Tennis

Wer schon immer mal Boris Becker nacheifern wollte, der kann dies nun mit der Kassette Super Tennis tun. Grafisch gut realisiert, stellt dieses Programm eine echte Erweiterung für jede Sportsammlung dar.

Great Golf

Es ist selten, aber hier liegt wirklich ein Programm vor, dessen Name hält, was er verspricht, denn Great Golf gehört zu den besten Golfsimulationen, die es für Telespielkonsolen gibt. Die Grafik präsentiert sich als perfekt. Die Spielhandlung ist sehr gut programmiert. Man hat zum Beispiel die Möglichkeit, etwas Gras fallenzulassen, um festzustellen, woher der Wind weht. Great Golf ist eine absolut zu empfehlende Kassette.

Great Basketball

Hier muß man leider sagen, daß mit dem Namen des Spiels doch etwas übertrieben wurde. Great Basketball ist zwar gut, da hier wirklich auf die Regeln des Spiels geachtet wird, aber "great" ist es nun nicht gerade. Die Grafiken sind für Sega mittelmäßig. Trotzdem macht Great Basketball Spaß und kann dem Sportfan empfohlen werden.

Alien Syndrome

Hier haben wir wieder einmal eine Konvertierung von einem Sega-Spielautomaten für das Master-System. Als Spielheld müssen Sie Ihre Kameraden, die von Außerirdischen gefangengenommen worden sind, befreien. Leider muß man sagen, daß diese Cartridge mit dem Originalautomaten, außer der Handlung und Teilen der Grafik, nichts mehr zu tun hat. Die Raumstationen haben sich total verändert. Es fehlen zum Beispiel Dinge wie die Karten, auf die man schauen konnte, wenn man nicht mehr weiter wußte.
Trotz alledem ist auch die Sega-Version von Alien Syndrome zu empfehlen, da sie spielerisch viel zu bieten hat.

Rescue Mission

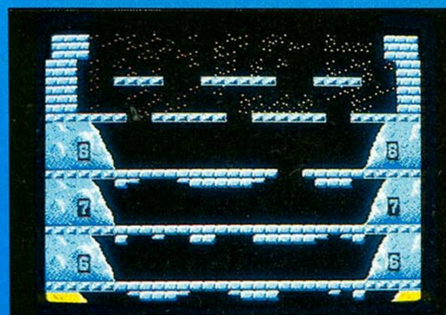
Man kann sagen, daß Rescue Mission ein sehr menschliches Spiel ist. Sie müssen, nur mit ihrem Light Phaser bewaffnet, eine Draisine bewachen, auf der Ihr Kamerad durch den Dschungel fährt, um verletzte Kameraden einzusammeln. Das hört sich vom Spielprinzip doch sehr nett an, hat aber einen Haken! Sie schießen auf Menschen, und das auch noch mit einer Waffenimitation, die Sie hier wirklich in der Hand halten. Auch wenn Rescue Mission etwas brutal ist, macht es trotzdem (oder gerade deswegen) Spaß.
Vertrieb: CWM - Thomas Must

Aztec Adventure

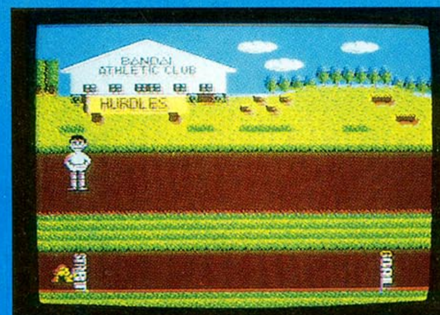
Tief im Dschungel von Zentralamerika liegt das legendäre Reich der Azteken. Niemand hat es bisher geschafft, dorthin vorzudringen, da der Sage nach der Weg von bösen Dämonen bewacht wird. Nur Sie, in Gestalt des kleinen Abenteurers Nino, haben jetzt die Chance, das Reich der Azteken zu finden. Auf der Suche werden sich Ihnen böse Dämonen in den Weg stellen. Können Sie es schaffen? Aztec Adventure ist eine gute Mischung aus Adventure und Actionspiel. Um bestimmte Punkte zu erreichen, müssen Sie bestimmte Rätsel lösen. Die Grafik präsentiert sich als recht ordentlich, und die Rätsel erscheinen nicht zu schwer. Wenn Sie diese Mischung aus Adventure- und Action-Spielen mögen, können wir Ihnen Aztec Adventure nur empfehlen.
Vertrieb: CWM - Thomas Must

NINTENDO

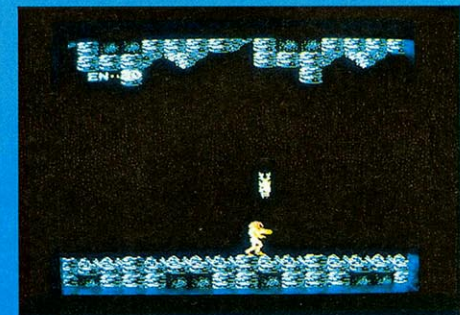
Nachdem wir Sie nun ausreichend über das Programmangebot für die Sega-Konsole informiert haben, kommen wir zum Marktführer. Wir stellen Ihnen eine Auswahl aus dem großen



Ice Climber



Athletic World



Metroid

Angebot an Kassetten für das N.E.S. vor und bringen exklusiv eine Vorschau auf kommende Spiele für dieses System.

Ice Climber

Um diese Kassette kommen Sie auf keinen Fall herum. Sie wird nämlich mit jeder Konsole mitgeliefert. Ice Climber ist ein Spiel, das man den Jump-and-Runs zuordnen kann. Sie müssen einem Eskimo helfen, einen Berg zu erklimmen. Wenn die Ebene, die sich genau über Ihnen befindet kein Loch zum Heraufspringen hat, schlagen Sie einfach mit Ihrem Hammer eines hinein. Ab und zu müssen Sie sich auch der vorbeitreibenden Wolken bedienen, um höher zu kommen.

Athletic World

Trainieren an der Videospielkonsole, Sie glauben, das ist nicht möglich? Dann sollten Sie sich mal den Family Fun Fitness- Teppich von Bandai ansehen. Mit dem Teppich bekommen Sie die Kassette Athletic World. Das Programm simuliert einen Trimm-Dich-Pfad, und gesteuert wird das Ganze über den Teppich. Dies bedeutet, wenn Sie nun Ihr "Alter Ego" auf dem Schirm in Bewegung setzen wollen, müssen Sie sich auf dem Teppich ganz schön ins Zeug legen. Sollten Sie es wirklich schaffen, alle Disziplinen heil zu überstehen – und das ist wirklich schwierig, da man ohne Schuhe auf dem Teppich laufen muß – können Sie stolz auf sich sein. Athletic World in Zusammenhang mit dem Family Fun Teppich gehört zu jenen Arten der Sonderausstattung, für die alleine es sich schon lohnt, eine Nintendo-Konsole zu kaufen.

Metroid

Im Jahr 20X5 haben Wissenschaftler auf einem fremden Planeten eine neue Lebensform entdeckt. Diese Lebensform scheint äußerst gefährlich zu sein, da alle Menschen, die sich auf dem Planeten befanden, gestorben sind. Aus Sicherheitsgründen wird eines dieser Lebewesen eingefroren und soll zur Erde gebracht werden. Nur durch eine Spezialbestrahlung kann das Lebewesen wieder aufgetaut werden. Auf dem Transport wird Metroid, so wird die Lebensform genannt, von Weltraumpiraten gestohlen. Sie, als intergalaktischer Spezialpolizist, übernehmen nun den Auftrag, Metroid wieder zurückzubringen, um die Galaxis vor dem Untergang zu retten. Wer einmal angefangen hat, Metroid zu spielen, wird sehr schnell merken, daß dieses Programm kein reines Ballerspiel ist, sondern nebenbei auch ein komplexes Abenteuerspiel.

Duck Hunt

Duck Hunt ist ein ziemlich einfaches Spiel. Sie müssen nichts anderes tun, als auf Enten zu schießen. Diese Enten werden von Ihrem Jagdhund aus dem Gebüsch gejagt. Sie müssen nur mit Ihrem Nintendo Zapper auf die Viecher schießen und sie natürlich auch treffen. Die Grafik ist gut, teilweise sind ein paar nette Gags eingebaut. So zum Beispiel kann es passieren, daß, wenn Sie keine der Enten treffen, Ihr Hund aus dem Gebüsch kommt und Sie auslacht.

Excite Bike

Haben Sie nicht schon immer davon geträumt, auf einer Motocrossmaschine über die schwierigsten Hindernisse hinwegzudonnern? Mit der Kassette Excite Bike für das NES ist dies möglich. Führen Sie Ihr Motorrad über fünf verschiedene horizontal scrollende Kurse und weichen Sie dabei etwaigen Hindernissen aus.

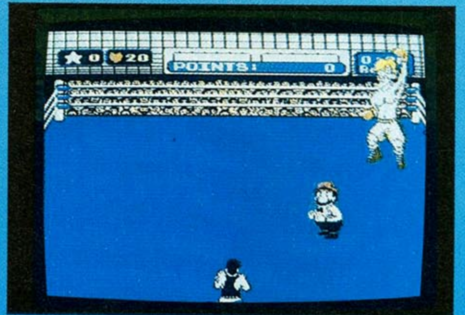
Rad Racer

Was den Segas der Out Runner, ist den Nintendos der Rad Racer. Wie man es gewohnt ist, ist dieses Programm ein einfaches Autorennen,



Rad Racer

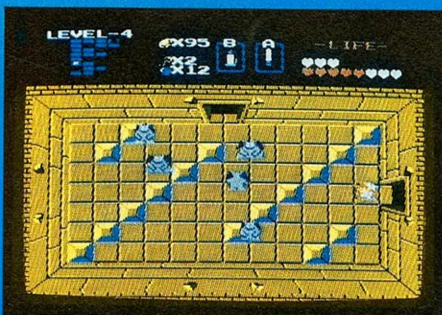

Kung Fu Kid



Mike Tyson's Punch Out



Adventure of Link



Legend of Zelda



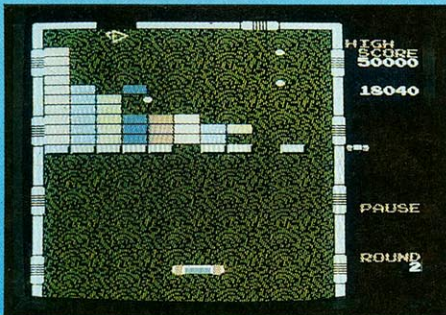
Duck Hunt



Excite Bike



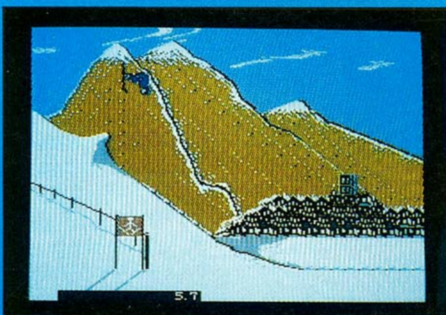
Ice Hockey



Arkanoid



Spelunker



Winter Games

bei dem man das Auto vor sich sieht und allen entgegenkommenden Autos ausweichen muß. Das Besondere an dieser Kassette ist, daß man per Knpofdruck auf 3-D-Darstellung umschalten kann. Sie brauchen dann nur noch die mitgelieferte Rot-Blau-Brille aufzusetzen, und ab geht die Post.

Kung Fu

Kung Fu ist ein Karate-Prügel-Spiel. Der böse Mr. X hat die schöne Sylvia entführt, und Sie als Held, der schon mit anderen Bösewichten fertiggeworden ist, machen sich nun auf den Weg, dem verehrten Mr. X den Garaus zu machen und Sylvia zu befreien. Kung Fu präsentiert sich grafisch als ansprechend. Sie laufen über einen horizontal scrollenden Hintergrund und prügeln auf alles ein, was sich bewegt.

Mike Tyson's Punch Out

Dies ist eine Boxsimulation, hinter der ein großer Name steht. Fragt sich nur, ob das Programm hält, was der Name verspricht. M.T. Punch Out ist ein gut gemachtes Boxspiel. Die Grafiken sind sehr gut, vor allen Dingen ist die Mimik der Gegner ausgezeichnet gelungen. Es ist allerdings doch etwas Übung erforderlich, um gegen einen der Gegner zu bestehen, so daß das Programm für Ungeübte zu Anfang etwas frustrierend sein kann.

Legend of Zelda

The Legend of Zelda ist ein Action/Rollenspiel für die Nintendo-Konsole. Es geht darum, in einem fernen Land die verlorengegangenen Teile der Tri-Force wiederzufinden. Das ganze Programm ist sehr komplex aufgebaut, und man kann sagen, daß es in Deutschland absolut einzigartig ist. Das Besondere ist, daß die Cartridge mit Akkus ausgestattet ist und man so seine Spielstände speichern kann. The Legend of Zelda ist für jeden Rollenspielfan, der eine Nintendo-Konsole besitzt, ein absolutes Muß.

Adventure of Link

Die Fortsetzung der Zelda Cartridge. Genauso komplex und umfangreich wie Zelda. In der grafischen Präsentation hat sich aber einiges verändert. Während Sie im ersten Teil wie in einem Irrgarten herumliefen, haben Sie nun eine richtige Landkarte. Betreten Sie eine Stadt oder ein Dungeon, verwandelt sich die Grafik in eine horizontal scrollende Ebene. Die Handlung orientiert sich im wesentlichen an Zelda. Sie müssen Zelda aber nicht kennengelernt haben, um Link spielen zu können.

R.C. Pro Am

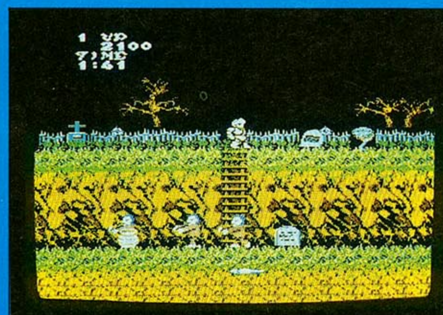
Mit ferngesteuerten Autos zu spielen macht Spaß. Aber auf dem Fernseher bringt das Ganze noch mehr Spaß. Mit der Kassette R.C. Pro Am können Sie es zu Hause machen. Vom Spiel her ist das Ganze einfach aufgebaut. Sie haben Ihren ferngesteuerten Flitzer auf dem Schirm und müssen nun die verschiedenen Strecken fahren. Ab der zweiten Runde können Sie Waffen aufsammeln und störende Konkurrenten einfach für kurze Zeit aus dem Weg räumen. R.C. Pro Am gehört mit zum Besten, was es im Bereich der Spielkonsolen gibt. Die grafische Darstellung ist sehr gut und gibt dem Spiel den richtigen Touch. Diese Kassette ist ein absolutes Muß für jeden Nintendo-Besitzer.

Ice Hockey

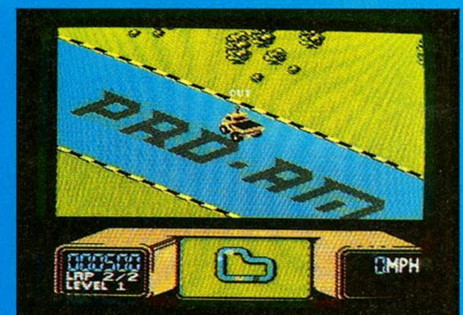
Ice Hockey ist eine Sportsimulation für das NES. Wenn Sie die Sportart Eishockey mögen, sollten Sie sich auf jeden Fall diese Kassette anschauen. Grafisch und vor allem in der Spielbarkeit ist dieses Programm gut durchdacht. Auch wurden die kompletten Eishockey-Regeln eingebaut und werden vom Schiedsrichter strengstens überwacht. Für die Leute, die gerne härter zur Sache gehen,



Wizard & Warriors



Ghost'n Goblins



R.C. Pro Am

dürfte es interressant sein, daß man hier echt gut foulen kann. Alles in allem ist Ice Hockey eine Cartridge, die empfohlen werden kann.

Shape of the things to come

Nachdem wir Ihnen nun einen groben Überblick gegeben haben, was Sie zur Zeit für die Nintendo-Konsole bekommen können, wird es Sie bestimmt interessieren, was uns die Zukunft bringen wird. Nun, wir haben einen Wahrsager besucht und einen tiefen Blick in die Nintendo-Zukunft werfen können. Also, lesen Sie weiter, es lohnt sich.

"Es wird geschehen", sprach der alte Wahrsager, "daß sich im Bereich der Nintendo-Konsolen zwei klare Trends abzeichnen . Dies sage ich euch! Und ich werde euch auch erzählen, welche dies sein werden, wenn es eure Begierde ist, dieses zu erfahren." Nach einer kleinen Pause fuhr der Alte fort: "Es wird klar ersichtlich sein, daß die Spielautomaten in noch größerem Umfang umgesetzt werden, als wir es uns zur Zeit vorstellen können Ihr werdet auch feststellen, daß alte Hits von Homecomputern neu aufbereitet werden,um euch von neuem Vergnügen zu bereiten, und wenn es euch interessiert, gebe ich euch die Gelegenheit, einen Blick auf die neuen Programme zu werfen", sprach der Wahrsager und gab uns sieben Nintendo-Kassetten. Lesen Sie also nun, was uns in naher Zukunft so erwartet.

Spelunker

Ein alter Hit kommt zurück! Und in was für einer Version! Nein, wir meinen nicht, daß es jetzt Spelunker II gibt. Viel besser, der alte Spelunker ist wieder da,und zwar in einer grafisch aufgepeppten Version. Für alle, die das Original nicht kennen, hier die Handlung: Sie sind ein Höhlenforscher (Spelunker) und müssen in unterirdischen Höhlen Schlüssel finden, um tiefer in das System hineinzugelangen und um das Geheimnis der jeweiligen Höhle zu erforschen. Wir können jetzt schon sagen, daß Spelunker ein Programm ist, das sich jeder Nintendo-Besitzer unbedingt besorgen sollte, sobald es erscheint.

Winter Games

Hier kommt noch ein Homecomputer-Klassiker. Zwar ist die Grafik nicht ganz so gut wie auf dem C-64, und es sind auch nur vier Disziplinen enthalten. Trotzdem ist dieses Spiel allen, die keinen Computer besitzen und die Originalversion nicht kennen, zu empfehlen.



Athena



Alpha Mission

Arkanoid

Als Spielautomat wurde es kaum beachtet, im Computerbereich löste es einen regelrechten Boom aus. Noch heute kommen Nachprogrammierungen dieses Programms auf den Markt. Gemeint ist Arkanoid, welches nichts anderes war als eine moderniesierte Version von Breakout. Sie müssen nichts weiter tun, als mit Ihrem Schläger und einem Ball zu versuchen, diverse Wände zu zerstören. Leider ist die Umsetzung für die Nintendo- Konsole etwas schlechter ausgefallen als die Computerversionen. Die Grafik ist nicht ganz so schön. Alles in allem ist diese Version jedoch spielbarer als die meisten anderen.

Ghost 'n Goblins

Noch ein Automaten-Hit fürs NES. Ghost 'n Goblins war ein Vorläufer einer ganzen Ära von Arcade- und Computerspielen. Sie müssen Ihre Freundin, die von einem bösen, bösen Ungeheuer entführt wurde, befreien. Grafisch wurde das Spiel ansprechend realisiert, und der Sound ist absolute Spitze. Hier zeigt die Nintendo-Konsole, was sie kann. Ghost 'n Goblins hat das, was ein Spiel braucht, um ein Hit zu werden. Absolut empfehlenswert!

Wizards & Warriors

Befreien Sie die Prinzessin. Sie sind der einzige, der den Mut und die Kraft hat, die Wälder von Elrond zu betreten. Nur Sie können den Kampf mit dem bösen Zauberer Malkil aufnehmen. Sie laufen durch den Wald und müssen gegen alles kämpfen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Grafisch wurde das Programm sehr gut realisiert. Es ist auch nicht zu schwer, und die Motivation ist sehr hoch: alles in allem ein gutes Spiel.

Athena

Athena ist ein Spiel, in dem mal wieder alle Klischees zusammengemixt worden sind.Die schöne,starke Heldin nimmt den Kampf gegen die böse Seite der Macht auf und prügelt auf alles ein, was sich ihr in den Weg stellt.Athena ist grafisch ansprechend gemacht, beeindruckt hat uns die Vielfalt an Bonuswaffen und natürlich die schon üblichen oberbösen Levelwächter am Ende jeder Runde.

Alpha Mission

Alle Freunde der vertikalen Ballerspiele, hier kommt was Schönes auf uns zu! Alpha Mission ist ein Shoot 'em Up nach meinem Geschmack. Keine großartige, störende Hintergrundgeschichte, nein, Action pur! Sie fliegen also mit Ihrem Raumgleiter über diverse Planetenoberflächen, und Sie dürfen ballern, was das Joypad hält. Ab und zu können Sie Extrawaffen bekommen, zu denen man nur sagen kann, daß sie es echt in sich haben. Alpha Mission ist ein Spiel, das jeder Ballerspiel-Freak haben muß.

Das war also eine kleine Vorausschau auf die nahe Zukunft der Nintendo-Spielkonsole. Kurz vor Redaktionsschluß konnten wir noch ein paar ungefähre Erscheinungstermine in Erfahrung bringen, die wir Ihnen nicht vorenthalten werden.

Im Winter dieses Jahres werden uns folgende Spiele noch erwärmen:

Super Mario Bros. II
Top Gun
Castlevania
GOONIES II
Gradius
Track & Field II
Athena
Alpha Mission

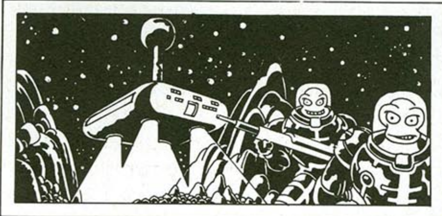
Wann und ob die anderen Programme uns erfreuen werden, können wir leider noch nicht sagen, aber es sieht so aus, als würde es nicht mehr lange dauern .

(rg)

CWM läßt einen springen!

In Zusammenarbeit mit dem Telespiel-Spezialversand CWM, der uns in dieser Ausgabe im Bereich der Videospiele unterstützte, veranstalten wir einen kleinen Wettbewerb. Sie müssen nichts weiter tun, als drei Fragen zu beantworten.

Wir möchten Sie aber darauf hinweisen, daß Sie, wenn Sie die Antworten nicht wissen, vielleicht einen bestimmten Teil dieses Heftes genauer lesen sollten. (Kleiner Tip: Im Computerteil steht es nicht!)



Die Fragen:

1. Wie heißt die Lebensform, die von Weltraum-Piraten gestohlen wurde?
2. In welchem Spiel kann man ab der zweiten Runde störende Konkurrenten für kurze Zeit aus dem Weg räumen?
3. Welcher alte Hit, in dem Sie Höhlen erforschen müssen, kommt zurück?

Die Preise:

1. Preis:
1 Nintendo Spielkonsole + Cartridge Super Mario Bros.

2. – 4. Preis:
je eine Nintendo Cartridge

Die Regeln:

1. Einsendeschluß ist der 02.11.1988 (Datum des Poststempels ist entscheidend)
2. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen
3. Mitarbeiter des DMV Verlags sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
4. Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost.
5. Gewinner außerhalb unseres Sonnensystems müssen ihre Portokosten selbst tragen.

Die Adresse

DMV VERLAG
Postfach 250
3440 Eschwege
– Stichwort CWM –





SCREEN TIPS

Dies ist DIE Adresse für alle Telespiel-Freaks. Was den anderen die Helpline, ist für SEGA- und NINTENDO-Fans die Screen-Tips-Ecke. Also nicht weiterblättern, sondern weiterlesen!

Unter diesem Namen planen wir (die Joysticker), demnächst eine feste Rubrik einzuführen. Hier werden wir Tips & Tricks speziell für die Sega- und Nintendo- Konsolen bringen. Die heutige Seite ist noch ein Versuch, was bedeutet, daß diese Rubrik noch nicht fester Bestandteil des Heftes ist. Wer zwischen den Zeilen lesen kann, wird festgestellt haben, daß dies ein Aufruf war, uns Tips & Tricks und natürlich Eure Meinung zu dieser Idee zu schicken, und zwar an folgende Adresse:

DMV Verlagsgesellschaft mbH
Red. JOYSTICK
— Screen Tips —
Postfach 250
3440 Eschwege

Bestimmt werden sich einige Leute freuen, wenn Ihnen dann geholfen werden kann. Also ran die Konsolen und Tricks rausfinden! Ach übrigens, auch wer Fragen zu diesem oder jenem Spiel hat, kann sich an uns wenden. Wir versuchen dann, diese zu beantworten, oder geben Sie an unsere Leser weiter. Das Ganze kann übrigens auch telefonisch während unserer Hotline erfolgen. Diese gibt es jeden Mittwoch zwischen 17.00 und 20.00 Uhr.

Aber jetzt geht es erstmal mit Tips und Tricks für SEGA-Spiele los.

Afterburner: Hatten Sie bis jetzt Probleme, die höheren Levels zu erreichen? Das Problem kann gelöst werden. Bis zur 12. Runde kommt man unbeschadet durch, wenn man immer rechts- oder linksdiagonal fliegt. Nach der 12. Runde ist dann Wellenreiten angesagt. Sprich, wenn ein Schuß kommt, unterweg tauchen, beim nächsten dann überfliegen. Wenn man das durchhält, hat man reelle Chancen, das letzte Level zu sehen.

Space Harrier: Was, Sie hängen bei Space Harrier fest? Da empfiehlt es sich, am Bildschirmrand zu kreisen, vor allen Dingen bei den Monstern am Ende eines Levels. In der Runde, in der die Decke runterkommt, immer abwechselnd oben und unten fliegen, so kann man den Vielecken ausweichen, die mal oben und mal unten auftauchen.

Hang On: Wenn Sie auch gerne schnell fahren, in scharfen Kurven sollten Sie 246 km/h nicht übersteigen.

Rocky: Wollen Sie nicht auch mal das Gefühl eines Siegers spüren? Bei Rocky können Sie es fühlen, wenn Sie unsere Tips beherzigen. Sollte man mal am Boden liegen, müssen beide Knöpfe in schneller Folge gedrückt werden. Dadurch kommt man schneller wieder hoch. Auch im Training zu Drago sollte man versuchen, den Punchingball 7 mal pro Sekunde zu treffen. Dies erreicht man durch schnelles Drücken der Knöpfe. Nur wenn man dies schafft, besteht die Chance, Drago zu besiegen.

My Hero: Um Frauen zu retten, braucht man viele Leben. Mit dem nachfolgenden Trick können Sie diese bekommen. In dem Bild, wo die 4 Hunde erscheinen, bleiben Sie am linken Rand stehen und räumen und die ersten drei Hunde mit einem Fußtritt beiseite. Über den vierten springen Sie hinweg und treten ihn von hinten weg. Dies gibt ein Extraleben. Das Ganze kann man so oft wiederholen, wie man Lust hat, es sei denn, man geht weiter, so daß keine neuen Hunde mehr kommen.

The Ninja: Prügelspiele sind sehr beliebt, aber bei großen Gegnern haben alle Schwierigkeiten. Na ja, auch hier können wir helfen. Im Bild mit dem Fluß sollte man immer versuchen, auf den obersten Baumstamm der anderen Flußseite zu kommen. Läßt sich dann der Chef blicken, einfach schießen, und schon hat der nichts mehr zu melden.

Alex Kidd in Miracle World: Seit Wonderboy sind Jump-and-Runs sehr beliebt, aber auch hier zeigen sich Probleme. Eine Continuefunktion erhält man, wenn man folgenden Tip beherzigt: Während die Worte GAME OVER den Bildschirm zieren, drücken Sie das Control Pad nach oben und halten es fest. Gleichzeitig sollte man achtmal Knopf #2 drücken. Diese Funktion wirkt nur, wenn man mehr als $400,– hat.

Quartet: Um in den Sound Test zu kommen, muß man folgendes tun: Im Titlescreen viermal die Pausenfunktion aufrufen, dann am Control Pad des zweiten Player Knopf #1 und mit dem Control Pad 1 den Sound auswählen. Um die Wide Beam Option zu bekommen, im Titelbild vierzehnmal Pause an der Konsole drücken und dann am Control Pad Knopf #1.

Das waren erst einmal die Tips zu Sega, kommen wir nun zur Abteilung Nintendo. Hier wäre zum Beispiel zu **Zelda I** zu sagen, wie man Ganon besiegt. Erst mit dem Schwert sichtbar machen und dann nehmen wir den Bogen und schießen mit silbernen Pfeilen.

Super Mario Bros.: Ein Spiel, das voller Überraschungen steckt und scheinbar immer noch vielen Leuten Freude bereitet. Es wird vermutet, daß sich die Negativ-Welt hinter einer Burg, wahrscheinlich in Welt 3.3, befindet. Um dort hinzugelangen, muß die Fahnenstange übersprungen werden . Dann sollte man an der Burg entlanglaufen. Falls es jemand schaffen sollte, dort etwas zu finden, wären wir für jede Info dankbar. Eine der wichtigsten Warpzonen findet man in Level 4.2, genauer gesagt gibt es hier sogar zwei Zonen. Die erste findet man, wenn man am Ende am oberen Bildschirmrand immer nach rechts läuft, die zweite befindet sich hinter dem ersten Fahrstuhl. Dort befindet sich eine Steinreihe in der Mitte des Bildes.

Wenn man nun an der rechten Seite des Fahrstuhlschachts steht, braucht man hier einfach nur zu springen und dann ein Stück weiter nach rechts zu gehen. Dies wiederholt man solange, bis eine unsichtbare Treppe erscheint. Diese kann man nun bis zum Ende nach oben marschieren und von dort aus die Steinreihe erreichen. Hier ist eine Kletterbohne versteckt, von der aus man in das Warplevel kommt.

Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns bei der Fa. CWM.

(rg)

Public Domain – Was bietet das?

Der PD- und Shareware-Markt wird bei den Computerbesitzern immer beliebter – kein Wunder, wenn man die Preise der professionellen Softwareartikel betrachtet. Daß man gute Software auch für wenig Geld bekommen kann, zeigen viele Public Domain Programme. Wir wollen Ihnen einige Billigprogramme für den Computerbenutzer vorstellen.



Egarisk

Wie man dem Namen schon entnehmen kann, ist das Programm für PCs mit EGA-Systemen vorgesehen. Es handelt sich um ein Strategiespiel, das für 2 bis 6 Teilnehmer gedacht ist. Das Spiel, ursprünglich als Brettspiel unter dem Namen Risiko erhältlich, ist in seiner farblichen und grafischen Gestaltung auf dem PC recht gut dargestellt. Lediglich der verhältnismäßig langsame Bildschirmaufbau einiger Sequenzen läßt einiges zu wünschen übrig.

Das Ziel des Spieles ist es, die Armeen seines Gegners zu vernichten und die Herrschaft über die gesamte Erde zu übernehmen.

Anfangs fragt der Computer nach den Namen der Teilnehmer, die gegeneinander antreten wollen; diese können sich dann eine Farbe, mit der die eingenommenen Länder ausgefüllt werden, aussuchen. Als nächstes zeigt der Bildschirm eine Weltkarte, auf der jedes Land eine Nummer besitzt. Per Zufallszahlen werden diese Länder an die verschiedenen Spieler verteilt. Jedes Land erhält als Verteidigung eine Armee.

Nun ist es daran, seine restlichen Armeen auf strategisch wichtige Länder zu verteilen, da für einen Angriff eine Armee nicht ausreicht. Ein Angriff kann nur auf das angrenzende Land erfolgen. Je mehr Länder man erobert, desto mehr Armeen bekommt man bei der Abrechnung, die erfolgt, wenn ein Mitspieler von der Angriffsphase in die Abwehrphase wechselt.

Jedes Land muß mindestens eine Armee besitzen, um besiedelt zu sein, nach oben sind natürlich keine Grenzen gesetzt. Das Gewinnen einer Schlacht wird durch Würfeln ausgemacht. Je mehr Armeen man in diesem Land hat, desto größer sind die Aussichten auf einen Sieg.

Hat ein Spieler alle Länder eingenommen, ist das Spiel gewonnen.

Egatrek

Rauschen Sie als Captain Kirk durch die endlosen Weiten des Weltraums und striezen Sie Mr. Spock und Lt. Uhura quer durch die Kommandozentrale des Raumkreuzers Enterprise.

Das klingonische Imperium befindet sich im Krieg mit der Föderation. Sie, als Kommandant der U.S.S. Enterprise, verfügen über 430 Offiziere und Besatzungsmitglieder, mit denen Sie die Aufgabe übernommen haben, die 64 Quadranten Ihrer Galaxie zu sichern.

Klingonische Raumschiffe sind mittlerweile in Ihr Territorium eingedrungen und versuchen Sternbasen aufzubauen, um die Herrschaft über die gesamte Galaxie zu übernehmen. Zerstören Sie die feindlichen Raumschiffe, bevor diese Sie und Ihre Mitmenschen unterjochen.

Das Spiel Egatrek hieß ursprünglich Startrek und war eines der ersten Computerspiele überhaupt. Nun ist es auch für Ega-Systeme entworfen worden und hat an Spielwitz wenig eingebüßt. Wer früher gerne "Schiffe Versenken" gespielt hat, dem dürfte auch Egatrek gefallen, da gewisse Ähnlichkeiten nicht zu leugnen sind.

Die Befehle können direkt über die Tastatur eingegeben werden, sollte dennoch der eine oder andere Befehl in Vergessenheit geraten sein, so hilft ein Druck auf eine Funktionstaste, und schon werden alle Befehle aufgelistet. Die umfangreiche Anleitung befindet sich auf der Diskette selbst, ist aber leider in englisch und somit nicht jedem verständlich. Es wäre schön, wenn sich jemand daran setzen würde, damit sich auch die Leute an diesem Spiel erfreuen können, die der englischen Sprache nicht so mächtig sind.

Mah Jongg

Bei diesem alten chinesischen Brettspiel geht es darum, aufgestapelte Spielsteine paarweise so zu entfernen, daß letztendlich kein Stein mehr übrigbleibt.

Auf den Spielsteinen befinden sich bestimmte Symbole und Zahlen; entfernt werden dürfen nur Steine, die das gleiche Muster und die gleiche Zahl aufweisen. Wie so oft gibt es auch hierbei eine kleine Ausnahme: Steine, deren Symbole Pflanzen bzw. Jahreszeiten besitzen, dürfen paarweise untereinander vom Stapel genommen werden (aber nur Pflanze gegen Pflanze und Jahreszeit gegen

Jahreszeit). Womit wir schon bei den äußerst einfachen Spielregeln wären: Steine dürfen nur vom linken, bzw. rechten Rand entfernt werden. Hierbei ist zu erwähnen, daß nur offenliegende Steine, bei denen man die Oberfläche sieht, weggenommen werden dürfen.

Mah Jongg ist ein Spiel, das ohne weiteres mit Patiencen vergleichbar ist. Die Spielsteine werden pro Spielrunde immer verschieden aufgebaut, so daß dieses Spiel nie langweilig wird.

Einige Optionen bestehen darin, z.B. das Spiel zu zweit gegeneinander anzutreten oder ein Spiel auf Zeit zu absolvieren. Sollte man keine Steine mehr entdecken, die zueinanderpassen, so dient hier eine Hilfetaste, die die möglichen Züge anzeigt.

Die Steuerung kann sowohl über die Tastatur als auch mit der Maus erfolgen. Durch den 3D-Effekt kommen die verschiedenen Schichten der Spielsteine sehr gut zum Vorschein. Lediglich die Schlußphase, wenn alle Steine weggenommen wurden, wirkt mit dem einfachen "Congratulations" etwas dürftig.

Alles in allem ist Mah Jongg ein Spiel, das nicht nach kurzer Zeit in die Schublade wandert, sondern auch nach etlichen Spielstunden noch Spaß bereitet.

System: IBM-PC bzw. Kompatible mit EGA-Karte

The Master Key Utilities – Der Schlüssel zum Erfolg!

Seien Sie mal ehrlich! Haben Sie nicht auch schon einmal aus Versehen eine Datei gelöscht, als der Computer Sie fragte: "Datei löschen ? (J/N)" Der anschließende Tobsuchtsanfall nutzte auch nichts, weil die Software zum Wiederherstellen der Daten fehlte.

Die Master Key Utilities schonen nicht nur Ihre Nerven, sondern sind ein ausgezeichnetes Programmpaket mit Disketten- und Datei-Editor, einem Dateimanipulator und vielem mehr.

Gehen wir ruhig ins Eingemachte:

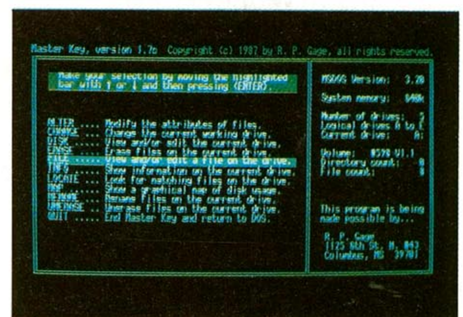
Da wäre zunächst Master Key selbst. Untersucht werden können Disketten, Festplatten, RAM-Disks und RAM-Erweiterungen sowie Dateien in Verzeichnissen und Unterverzeichnissen mit beliebigen Attributen, sei es Hidden, System, Read Only oder auch gelöschte. Die einzelnen Speichermedien können Sie sektorweise oder auch dateiweise durchforsten und ganz nach Belieben Daten verändern. Auch an die ewig Vergeßlichen hat R.P.Gage bei der Entwicklung von Master Key Utilities gedacht. Eine Suchroutine wird Sie bei der Suche nach Texten bis zu 32 Zeichen Länge unterstützen. Wer benötigt eine grafische Anzeige des genutzten und freien Speicherplatzes auf Disk oder Festplatte? Bitte sehr, haben wir auch! Zum Ändern der Datei-Attribute wählen Sie einfach im Menü CHANGE, und schon können Sie nach Herzenslust

- Dateien verstecken oder wieder sichtbar machen,
- Dateien vor dem Schreibzugriff schützen,
- kurz gesagt, die Attribute beliebig verändern.

Aber nicht nur Texte lassen sich mit Master Keys suchen und, falls vorhanden, auch finden. Das gleiche gilt nämlich auch für komplette Dateien, egal in welchem Verzeichnis sie sich befinden. Umbenennen und löschen sowie gelöschte Dateien wieder zum Leben erwecken, das sind die Aufgaben der drei letzten Möglichkeiten dieses umfangreichen Programmpakets.



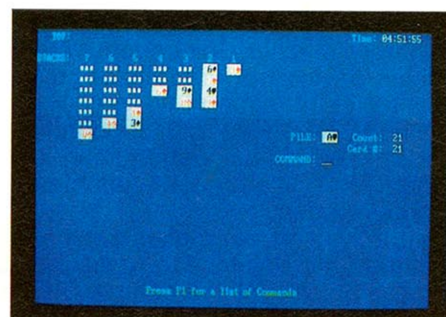












Steckbrief:
Name: MASTER KEY UTILITIES
Rubrik: Disk Utility
Quelle: PC-SIG Disk #598
Kirschbaum Software
Preis: DM 16,–
Voraussetzungen:
PC XT/AT oder Kompatible, DOS 2.0 oder höher
Besonderheiten:
- ausführliche Beschreibung
- einfache Bedienung
- Hilfsfenster aufrufbar

Informationen über Registratur und Update:
Kosten für Registrierung $ 20,–

Damit auch der Computerneuling Erfolge für sich verbuchen kann, wurde Master Key Utilities mit einer sehr guten Benutzeroberfläche und zu jeder Zeit aufrufbaren Hilfefenstern versehen. Eine 40seitige Anleitung "setzt dem Faß die Krone auf", besser geht es fast nicht mehr.

Nun noch ein kurzer Blick auf die drei Zugaben auf der Diskette. Es handelt sich um drei Utilities, die nicht übersehen werden dürfen:

- FILL DISK schreibt eine Meldung, die bis zu 128 Zeichen betragen kann, in alle freien Sektoren und Cluster von Diskette und Festplatte. Damit können Sie Ihre eigenen Disketten Ihrem persönlichen Stil anpassen.
- UN FORMAT ist ein Rettungsring für alle, die ihre Festplatte aus Versehen neu formatiert haben. Falls noch kein weiterer Zugriff erfolgt ist, rettet Un Format alle Dateien.
- ZERO FILE löscht alle Daten von einer Diskette. Dies heißt im Klartext, es werden nicht nur die Dateiattribute im Directory verändert, sondern auch alle Daten sind für alle Zeiten futsch! Wenn Sie sicher sein wollen, daß eine Diskette, die Sie weitergeben wollen, keine geschützten Daten mehr enthält, dann bearbeiten Sie sie zuvor mit Zero File.

Master Key Utilities ist ein Programmpaket, das dem Anwender für den geringen Preis viel zu bieten hat. Wozu also ein teures Programm kaufen, wenn es auch preiswerter zu haben ist...

(Hans-Werner Fromme/br)

PC-PROMPT – Erste Hilfe für DOS-Einsteiger

PCs verzeihen dem Benutzer keine Fehleingaben. Deshalb muß man bei diesen Rechnern besonderen Wert auf die korrekte Syntax eines Befehls legen, um eventuelle nicht beabsichtigte Reaktionen des Computers zu vermeiden. Da die Handbücher in der Regel ziemlich umfangreich sind, ist ein Suchen nach einem bestimmten Befehl immer eine zeitaufwendige Sache. Abhilfe soll nun PC-PROMPT schaffen.

Erfahrungsgemäß hat man als DOS-Neuling die einen oder anderen Probleme mit dem Betriebssystem, seinen Kommandos und Befehlen:

- Wie gebe ich das Inhaltsverzeichnis eines Pfades seitenweise aus?
- Wie erfahre ich automatisch, in welchem Pfad ich mich augenblicklich befinde?
- Was kann ich alles mit dem Kommando Compare anfangen?

Dies sind nur einige Fragen, die bestimmt irgendwann auftreten. Die Antworten weiß vielleicht das Anwenderhandbuch, aber auf welcher Seite war das nur? Eine andere, bessere Alternative ist PC-PROMPT.

PC-PROMPT ist ein speicherresidentes Hilfsprogramm für alle PC XT/AT oder Kompatible. Einmal installiert, verharrt es unsichtbar im Hintergrund. Sobald Sie aber einen DOS-Befehl eingeben, zeigt es Ihnen in der untersten Bildschirmzeile automatisch die komplette und fehlerfreie Syntax dieses Befehls. Reichen Ihnen diese Informationen noch nicht aus, dann, bitte sehr, drücken Sie auf die F10-Taste. Ein Fenster tut sich auf, und Sie erhalten ausführliche Erläuterungen und Beispiele zum eingegebenen Kommando. Sie komplettieren die Eingabe, das Fenster verschwindet, und der Befehl wird ausgeführt. An dieser Stelle gleich ein Hinweis für Fortgeschrittene: Sollten Sie die erweiterte Hilfe nicht mehr benötigen, dann installieren Sie PC-PROMPT mit der Option P. Dadurch sparen Sie Speicherplatz, denn in der Vollversion benötigt das Programm 32KByte, in der abgemagerten nur noch 14KByte.

Neben der Hilfe für die DOS-Kommando-Oberfläche unterstützt PC-PROMPT auch noch BASIC, DEBUG, EDLIN und den Turbo Pascal Editor. Befinden Sie sich in einem dieser Programme, genügt ein Druck auf SHIFT-ALT-F10, und Sie bekommen Informationen und Beispiele geliefert. Ein nochmaliger Druck auf diese Tastenkombination bringt Sie wieder in Ihr Programm zurück und stellt den alten Bildschirminhalt wieder her.

Dieses Programm, das nicht nur für den Einsteiger gedacht ist, sollte in der DOS-Werkzeugkiste nicht vermißt werden.

Steckbrief:
Name: PC-PROMPT
Rubrik: DOS-Hilfe
Quelle: Computer Solution
Preis: DM 12,–
Voraussetzung: PC XT/AT bzw. Kompatible Rechner
Besonderheiten:
- einfache Installation
- speicherresident

Infos über Registratur und Update:
Registrierung $ 20,–

(Hans-Werner Fromme/br)

PC-SIG #457 GREATEST ARCADE

Daß der PC nicht nur geschäftlich nutzbar ist, sondern auch in Sachen Unterhaltung etwas zu bieten hat, dürfte hinlänglich bekannt sein. Leider sind diese Spiele aber meist recht teuer. Einige Programmierer haben sich nun aufgerafft, um den Computerbenutzer mit dem schmalen Geldbeutel auch in den Genuß von PC-Spielen kommen zu lassen. So bietet die PC-SIG #457-Diskette einige interessante Spielprogramme, die sich nicht hinter der professionellen Software zu verstecken brauchen.

So zum Beispiel STRIKER, ein actionreiches Ballerspiel, bei dem man sein Können als Hubschrauberpilot unter Beweis stellen kann. Die Aufgabe besteht darin, Kameraden aus feindlichem Gebiet zu bergen. Hierzu sei gesagt, daß die Feinde natürlich versuchen, Ihre Rettungsaktion zu verhindern, indem sie Raketen und Panzer einsetzen, um Sie vom Himmel zu holen. Sie können sich dadurch wehren, daß Sie diese durch das große Potential Ihrer Bomben und MG-Munition vernichten. Striker ist ein gut gelungenes Programm, das an die C-64-Version von Cobra-Command bzw. Fort Apokalypse erinnert. Horizontales Soft-Scrolling und ziemlich schnelle Grafiken machen das Spiel empfehlenswert, denn wenn man bedenkt, daß diese Art Rechner keine Spriteverwaltung besitzt, wird für den Benutzer einiges geboten.

Auf Geschick kommt es bei JUMPJOE an. Jumpjoe ist ein kleiner Portier irgendwo im weiten Weltraum, dessen Aufgabe es ist, seine verlorengegangenen Schlüssel wiederzufinden. Unglücklicherweise sind feindliche Roboter hinter ihm her, die ihm nach dem Leben trachten. Steuern Sie nun unseren kleinen Freund durch gefährliche Situationen und helfen Sie ihm, den gemeinen Robotern zu entfliehen. Aufpassen muß man bei Löchern im Boden, die übersprungen werden müssen, ebenso bei Räumen, die nur wenig Sauerstoff enthalten und ... natürlich bei den Robotern.

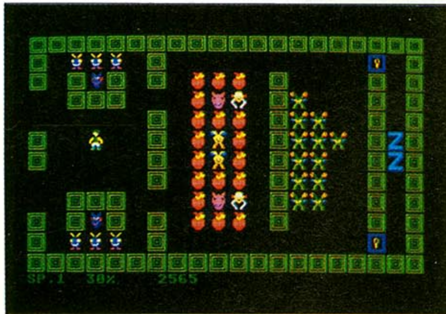
Jumpjoe besticht durch seinen durchaus guten Spielwitz, kein Wunder, denn hier stand das schon von anderen Computersystemen bekannte Jumpman Pate. Fünf verschiedene Räume (als Zugabe noch ein versteckter dazu) müssen durchlaufen werden, um die Schlüssel zu finden. Schaffen Sie es, Joe in die Freiheit zu führen, ohne von den Robotern vernichtet zu werden? Noch zwei weitere Ballerspiele sind auf der PC-SIG #457-Diskette vorzufinden, auf die wir im Augenblick nicht näher eingehen möchten. Es handelt sich zum einen um FLIGHTMARE, wobei es darum geht, mit Hilfe seines Flugzeuges die eigenen Industrieanlagen vor randalierenden Chaoten zu schützen. Zum anderen ist SPACEWAR zu erwähnen, ein Spiel, das ermöglicht, zwei Spieler gegeneinander antreten zu lassen. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um ein Spiel mit kosmischem Schauplatz. Jeder Spieler besitzt ein Raumschiff und muß nun versuchen, den Gegner durch gezieltes Abfeuern der Laserkanone ins Jenseits zu befördern.





Amiga- und Atari-User aufgepaßt!

Programme für Atari- und Amigarechner sind häufig ziemlich teuer und somit nicht für jeden erschwinglich. Zum Glück gibt es da Public Domain Software: Programme, die für jeden Geldbeutel gedacht sind. Wir wollen Ihnen nun einige Programme aus der Public Domain- und Sharewareecke vorstellen, um Ihnen einen Leitfaden zum Kauf dieser Billigsoftware in die Hand zu geben. Leider ist der PD-Markt für den Atari nicht so stark bemessen wie für den Amiga; es wäre also zu hoffen, daß auch das Angebot für den Ataribenutzer in Zukunft anwachsen wird.



Intersoft Disk Nr. 23

System: Atari ST

Ballern und Grafik

Neben dem DgdB (Das große deutsche Ballerspiel) finden sich auf der Diskette Nr. 23 von Intersoft auch ein Programm zur Erstellung von Apfelmännchen sowie ein Taktikspiel. Wie man dem Namen schon entnehmen kann, handelt es sich bei DgdB um ein Spiel, bei dem der Feuerknopf des Joysticks gewiß nicht zu kurz kommt. Das Programm ähnelt in gewisser Weise Gauntlet & Co., was besagt, daß man seinen Weg durch viele Räume bestreiten und sich stark vermehrende Ungeheuer abschießen muß. Die einzige Mission, die erfüllt werden muß, heißt überleben, was aber in diesem Spiel ganz schön schwierig werden kann....

Ruhiger geht es bei den Apfelmännchen zu, denn hier wird etwas fürs Auge geboten. Man hat die Wahl zwischen dem hochauflösenden Schwarz-Weiß-Modus (640X400) und der niedrigen Farbauflösung (320X200) mit maximal 14 Farben. Die Rechentiefe, die angibt, wie genau ein Bild gezeichnet werden soll, kann Werte von 2 bis 9999 annehmen. Bereits errechnete Grafiken können auf Diskette gespeichert und mit dem Zeichenprogramm Degas bearbeitet werden. Einen hübschen Zusatzeffekt gibt der Befehl Rot im Submenü Farben. Die verschiedenen Farben wechseln dauernd, so daß der Eindruck eines fließenden Bildes entsteht; der Fachmann nennt diesen Effekt Color-Cycling. Stöbern Sie doch ein wenig in der fraktalen Welt der Grafik und lassen Sie sich von den beeindruckenden Bildern verzaubern.

Ein weiteres Spiel, das sich auf der PD-Diskette befindet, hat seine Ursprünge in Afrika. Kalah ist ein altes afrikanisches Taktikspiel, dem es darum geht, ähnlich wie bei Backgammon, Spielsteine in sein Heimfeld zu bringen. Der Autor behielt es sich aber vor, eine Anleitung mitzuliefern; diese ist bei ihm gegen einen geringen Unkostenbeitrag erhältlich.



Rainer Wolf Disk RW 3

System: Amiga

Nützliche Tools für Grafik und Diskettenverwaltung

Auf dieser Diskette befinden sich viele nützliche Utilities, die dem Amigabesitzer zeitaufwendige Arbeit abnehmen soll. Neben einem Iconmaker, einem Spriteeditor und einem Diskettenverwaltungsprogramm sind noch einige Demos für die besagten Programme auf der Magnetscheibe abrufbar. Wir wollen uns auf das Wesentliche beschränken und sehen uns die genannten Tools etwas genauer an.

Da wäre als erstes das Diskettensortierprogramm zu erwähnen, das unter dem Namen Disk Catalogue aufrufbar ist.

Wer kennt es nicht? Je mehr Disketten man besitzt, desto größer ist die Chance, daß man die Disk, die man gerade sucht, nicht findet. Abhilfe schafft hier der Disk-Catalogue.

Er nimmt die Disks in einen Katalog auf, ordnet sie nach bestimmten Kriterien, auf die wir später etwas genauer eingehen wollen, und speichert sie auf die Katalogdiskette. Diese Daten können dann auch auf den Drucker ausgegeben werden.

Sortieren kann das Programm nach folgenden Punkten:

- Filename, Disk, Dir
- Extension, Filename, Disk
- Icon, Filename, Disk

bzw. nach verschiedenen Files, wie Amiga-DOS-Files, Info-Files, Icons, etc.

Disk-Catalogue ist ein nützliches Werkzeug, das wohl etwas Ordnung in Ihr Disketten-Chaos bringen könnte.

Mit dem Iconmaker sind Sie in der Lage, auf sehr einfache Art eigene Icons zu entwerfen, die Sie in der Workbench nutzen können.

Viele interessante Effekte lassen sich hier erzeugen, wie man den Demos entnehmen kann. Klickt man mit der Maus ein Icon an, so kann dieses seine ursprüngliche Form verändern; nehmen wir z.B. folgendes Icon, das eine Frau nur mit einem Handtuch bekleidet darstellt. Wählt man nun dieses Objekt mit der Maus an, so rutscht das Handtuch etwas tiefer... der Kreativität sind bei der Erstellung eigener Icons natürlich keinerlei Grenzen gesetzt.

Das Programm ist sehr ausführlich beschrieben, und kann auch ebenso leicht auf der Systemdiskette installiert werden. Wer also Spaß an lustigen Icons hat, dem wird Iconmaker gewiß gefallen.

Sprites ist das Kennwort eines jeden Spiele-Fans, was wäre denn ein zünftiges Spielprogramm ohne diese kleinen Grafiken, die nach dem Erstellen beliebig manipuliert werden können? Der Sprite-Editor für den Amiga war eigentlich schon lange fällig, wenn man an die hervorragenden Möglichkeiten des Spritehandling vom guten alten C-64 denkt. Nun ist es endlich soweit, und das auch noch auf dem Public-Domain-Markt. Er steckt zwar noch in den Kinderschuhen, aber wir können annehmen, daß sich noch einiges auf diesem Sektor entwickeln wird.

Mit Spritemaker können Sie nun diese kleinen Dinger selbst entwerfen. Leider stehen lediglich vier Farben zur Verfügung, aber immerhin können diese durch die amigatypischen Farbregler noch verändert werden. Der Nachteil dabei ist natürlich der, daß beim Verändern dieser Regler auch die schon erstellten Farbpixel verändert werden, aber mit vier Farben lassen sich auch sehr schöne Sprites herstellen.

Diese können dann problemlos in eigene Programme eingebaut werden, wodurch sich viele interessante Grafikspiele zusammenstellen lassen.

Das Gesamtbild der RW-3-Diskette bietet dem Amigabenutzer viele nützliche Dinge, die ihm sonst den Umgang mit dem Computer nicht allzu leichtmachen. Wie bei allen anderen Disketten der RW-Serie sind auch hier Programme einer Kategorie zusammengefaßt (also eine Disk nur mit Spielen, eine nur mit Utilities...). Public Domain heißt in diesem Fall also nicht nur billige, sondern auch gute Software, die sich mit den teuren Programmen messen kann.

RW 8

System: Amiga

Sound und Grafik der Spitzenklasse

Grafikästheten kommen bei dieser Diskette bestimmt auf ihre Kosten.

Daß das Programm aber nicht nur etwas fürs Auge, sondern auch etwas fürs Ohr bietet, zeigt die Tatsache, daß die hervorragenden Bilder mit ebenso guten Sounds unterlegt werden. Neben den Bildern werden Musikstücke von Jan Hammer und Jean-Michel Jarre ausgegeben. Etwas störend ist allerdings, daß diese Stücke nicht ganz durchgespielt, sondern immer nur einzelne Sequenzen wiederholt werden.

Die parallel zu den Musikstücken gezeigten Grafiken wurden von dem brasilianischen Künstler Boris Valjeo erstellt und aus einem Bildband digitalisiert. An den Bildern fasziniert besonders der Realismus, der vom Künstler durch die Verwendung der speziellen Airbrush-Technik erzielt wurde.

Alles in allem ist die RW-8-Diskette den Leuten zu empfehlen, die sich gerne entspannt in ihren Sessel zurücklehnen und sich von den Grafik- und Soundmöglichkeiten Amiga faszinieren lassen wollen.

RW 12
System: Amiga

Neue Befehle für das CLI

Auf dieser Diskette befinden sich einige nützliche Utilities, die dem Amigaanwender eine große Hilfe sind. Alle Befehle lassen sich problemlos in die Startup-Sequence einbauen, so daß sie der Benutzer jederzeit zur Hand hat.

Neben einer RAM-Disk, die auch Resets und Guru-Meditations übersteht, stehen viele kleine Helferlein zur Verfügung, die dem Benutzer den Umgang mit dem Amiga leichter gestalten.

Mehrere Grafik-Leseprogrammme, die unter anderem Ham-Bilder und Overscan-Pics auf den Bildschirm bringen, sind auf dieser Diskette zu finden. Damit ist dem Grafik-Fan auf dem Amiga ein nutzbringendes Objekt in die Hände gelegt.

Datebook, ein Kalender, dient zur Vermerkung wichtiger Termine und Notizen, die Sie jederzeit wieder aufrufen können. Nun brauchen Sie nicht mehr alle Termine im Kopf zu behalten, sondern können Platz für andere Dinge schaffen.

Tastaturmakros zu erstellen, ist eine feine Sache; hier hilft Ihnen folgendes Programm:

50 Funktionstasten können mit jeweils 79 Zeichen belegt werden. Mit diesem Werkzeug können Sie die gängigsten Befehle oder Textausschnitte, die Sie öfters gebrauchen, mit Tastenkombinationen belegen.

Neben diesen Utilities existieren noch eine Reihe anderer Werkzeuge, auf die wir zwar aus Platzgründen nicht genauer eingehen können, die aber auch nicht zu unterschätzen sind. Alles in allem ist die RW-12-Diskette ein nützliches Instrument, das die Arbeit mit dem Amiga stark erleichtert.

Rainer Wolf Disk RW 14
System: Amiga

Taktikspiel fast umsonst

Daß gute Spiele nicht teuer sein müssen, zeigt das Fantasy-Strategiespiel Kampf um Eriador V 2.0 auf der Diskette RW 14.

Bei diesem Spiel treten zwei Spieler gegeneinander an; man schlüpft in die Rolle des Königs der Finsternis bzw. in die des Königs des Lichtes und verfügt über jeweils 3 Legionen. Diese bestehen aus verschiedenen Arten von Kriegern, die auch über unterschiedliche Kampfstärken und Zugweiten verfügen. Nun geht es darum, diese Legionen so zu postieren, daß man die bessere Ausgangsposition hat. Hat man seine Legionen in Stellung gebracht, beginnt die Kampfphase. Ziel des Spieles ist, wie nicht anders zu erwarten, seinen Gegenspieler im Kampf zu besiegen und die Herrschaft über Eriador zu übernehmen.



Kampf um Eriador ist ein Spiel, für das man sich Zeit nehmen sollte, denn die Positionierungsphase dauert eine Weile. Das Spielfeld ist schachbrettartig aufgebaut, und auch die Zugphase erinnert ein wenig an das bekannte Brettspiel. Abschließend ist zu sagen, daß dieses Fantasy-Strategiespiel für ein Public Domain Programm einiges zu bieten hat.

(Peter Woop/br)

Play the Game: Das Beste



INDOOR SPORTS

Best.-Nr. 1194	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1195	Atari ST Disk.	87,– DM
Best.-Nr. 1196	Amiga Disk.	79,– DM
Best.-Nr. 1197	MS-DOS 5 1/4"	79,– DM

BUBBLE BOBBLE

Best.-Nr. 1220	Commodore C 64 Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1221	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 131	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 132	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1222	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1223	Amiga Disk.	65,– DM

SIDEARMS

Best.-Nr. 1165	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1166	Commodore C 64 Disk.	41,– DM
Best.-Nr. 1167	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1168	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1169	Atari ST Disk.	69,– DM

RAMPAGE

Best.-Nr. 1210	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1211	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1212	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1213	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1214	Atari ST Disk.	49,– DM

PINK PANTHER

Best.-Nr. 1174	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1175	Commodore C 64 Disk.	41,– DM
Best.-Nr. 1176	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1177	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1178	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1179	Amiga Disk.	65,– DM

DRUM STUDIO

Best.-Nr. 1149	Amiga Disk.	35,– DM

VAMPIRE'S EMPIRE

Best.-Nr. 1215	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1216	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1217	Amiga Disk.	65,– DM

FOOTBALL MANAGER II

Best.-Nr. 1202	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1203	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1204	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1205	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1206	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1207	Amiga Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1208	MS-DOS 5 1/4"	65,– DM

LEISURE SUIT LARRY

Best.-Nr. 1200	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1201	Amiga Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1284	MS-DOS 5 1/4"	65,– DM

PIRATES

Best.-Nr. 1198	Commodore C 64 Cass.	49,– DM
Best.-Nr. 1199	Commodore C 64 Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1286	MS-DOS 5 1/4"	79,– DM

Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte

DMV Softwareversand · Postfach 250 · 3440 Eschwege

vom Besten für unsere Leser



IMPOSSIBLE MISSION II

Best.-Nr. 1123	Commodore C 64 Cass.	38,–	DM
Best.-Nr. 1124	Commodore C 64 Disk.	55,–	DM
Best.-Nr. 1125	CPC Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1126	CPC Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1127	Atari ST Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1128	MS-DOS	79,–	DM

WIZBALL

Best.-Nr. 1130	Commodore C 64 Cass.	32,–	DM
Best.-Nr. 1131	Commodore C 64 Disk.	44,–	DM
Best.-Nr. 1132	CPC Cass.	32,–	DM
Best.-Nr. 1133	CPC Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1134	Atari ST Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1135	Amiga Disk.	79,–	DM
Best.-Nr. 1136	MS-DOS Disk. 5 1/4"	65,–	DM

ARKANOID

Best.-Nr. 1140	Commodore C 64 Cass.	32,–	DM
Best.-Nr. 1141	Commodore C 64 Disk.	44,–	DM
Best.-Nr. 1142	CPC Cass.	32,–	DM
Best.-Nr. 1143	CPC Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1144	Atari ST Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1145	Amiga Disk.	79,–	DM
Best.-Nr. 1146	MS-DOS Disk. 5 1/4"	49,–	DM

GAUNTLET 2

Best.-Nr. 1160	Commodore C 64 Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1161	Commodore C 64 Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1162	CPC Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1163	CPC Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1164	Atari ST Disk.	79,–	DM

FLINTSTONES

Best.-Nr. 1170	Commodore C 64 Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1171	Commodore C 64 Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1172	Atari ST Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1173	Amiga Disk.	65,–	DM

RANA RAMA

Best.-Nr. 1137	Atari ST Disk.	65,–	DM

TERRAMAX

Best.-Nr. 1180	Commodore C 64 Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1181	Commodore C 64 Disk.	49,–	DM
Best.-Nr. 1182	Atari ST Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1183	Amiga Disk.	65,–	DM

ECO

Best.-Nr. 1138	Atari ST Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1139	Amiga Disk.	79,–	DM

TETRIS

Best.-Nr. 1184	Commodore C 64 Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1185	Commodore C 64 Disk.	44,–	DM
Best.-Nr. 1115	CPC Cass.	35,–	DM
Best.-Nr. 1116	CPC Disk.	44,–	DM
Best.-Nr. 1186	Atari ST Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1187	Amiga Disk.	65,–	DM
Best.-Nr. 1188	MS-DOS 5 1/4"	65,–	DM

BLACK LAMP

Best.-Nr. 1190	Commodore C 64 Cass.	32,–	DM
Best.-Nr. 1191	Commodore C 64 Disk.	44,–	DM
Best.-Nr. 1192	Atari ST Disk.	69,–	DM
Best.-Nr. 1193	Amiga Disk.	69,–	DM

OBLITERATOR

Best.-Nr. 1147	Atari ST Disk.	79,–	DM
Best.-Nr. 1148	Amiga Disk.	79,–	DM

Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte

DMV Softwareversand · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Die PD-Quelle sprudelt...

Public Domain-Produkte wachsen wie Pilze aus dem Boden. Warum auch nicht, wenn man an die freie Kopierbarkeit und den geringen Preis denkt?

Die Erweiterungen solcher PD-Bibliotheken geschieht hauptsächlich durch die Aufnahme neuer Programme, welche von freien Programmierern angeboten werden. Die neuen Programme werden nun entweder in thematisch eingegrenzte Sammeldisks (z.B. Spiele) integriert oder einfach auf die neueste zur Veröffentlichung anstehende Diskette aufgenommen. Außerdem möchten wir es keinesfalls versäumen, auf die Gefahren von PD-Software hinzuweisen. Gerade im Atari-St und Amiga Bereich hat sich der PD-Markt zu einer Verbreitungsursache diverser Viren entwickelt. Neben dieser Gefahr hört man immer wieder von sogenannten "Trojan Horse"-Programmen. Diese geben vor, ein nutzbringendes Programm zu sein, verursachen allerdings meist irreparable Schäden, sobald sie angewandt werden.

Die meisten Verteiber haben nun spezielle Kataloge erstellt, die die verschiedenen PD-Disketten beschreiben, und die meist nur gegen einen Unkostenbeitrag erhältlich sind.

Aber auch hier sollte der PD-Kunde nicht alles kritiklos hinnehmen, was der PD-Vertreiber anbietet. Schwarze Schafe haben irgendwann einmal eine komplette Bibliothek aufgekauft und vertreiben nun Jahr und Tag die selben veralteten Programme. Hier nun einige Adressen von Anbietern, bei denen Sie die breite Palette der PD-Disketten erwerben können (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

AIT-UG M.Rönn
Erlenkamp 13
4650 Gelsenkirchen
Tel.: 0209/146314
System: AMIGA

COMPUTER-SOFTWARE
Ralf Markert
Balbachstr. 71
6970 Lauda
Tel.: 09343/8269
System: ATARI ST

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: IBM PC

CSS (CONSULTING SYSTEM SOFTWARE)
Auf der Warte 46
6367 Karben 1
Tel.: 06039/5776
System: AMIGA

C.O.O.L. Hard & Soft Steffen
Lortzingstr. 7/4
7980 Ravensburg 1
Tel.: 0751/17515
System: AMIGA

DIGITAL MARKETING D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428 oder 1295
System: IBM PC

FsKS LUDWIG
Kastanienallee 24
7600 Offenburg
Tel.: 0781/58345
System:ATARI

HARD & SOFTWARE SCHOLLE
Düppelstr. 46
4630 Bochum 1
Tel.: 0234/332000
System: AMIGA

HAUER, MARK
Postfach 1401
8858 Neuburg/Do.
Tel.: 08431/49798
System: AMIGA

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, IBM PC

KEIM, PETER
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/ 520765
System: AMIGA

KIRSCHBAUM MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KÖHLER, GERALD
Mühlgasse 6
6991 Igersheim
Tel.: 07931/44661
System: ATARI

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333

System: C128, CPC, JOYCE
MUSIK- & GRAFIKSOFTWARE SHOP
Wasserburger Landstr. 244
8000 München 82
Tel.: 089/4306207

OHST-SOFTWARE VERSAND
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2
Tel.: 02164/7898
System: ATARI

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

SCHEER, MARKUS
Kapellenweg 42
4630 Bochum 5
Tel.: 0234/411958
System: AMIGA

SCHMIELEWSKI, UWE
Haroldstr. 71
4100 Duisburg 1
Tel.: 0203/376448
System: AMIGA

SCHRAMM PD
Phillip-Holl-Str. 18 b
6200 Wiesbaden
Tel.: 06121/401709
System: AMIGA

WOLF HARD & SOFTWARE VERSAND
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

ÖSTERREICH

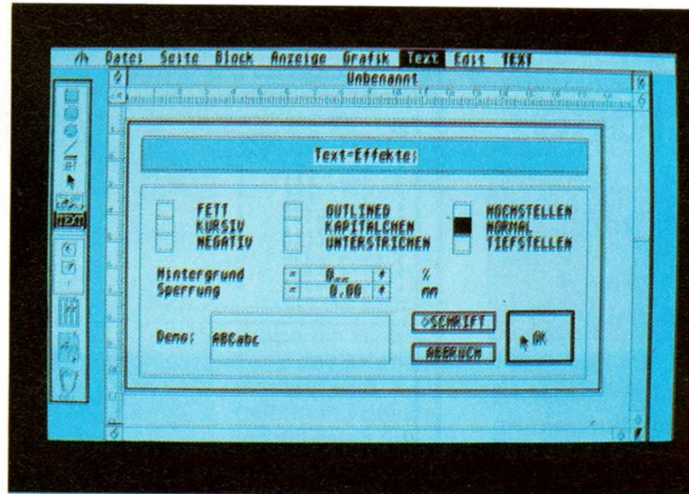
KÜPPERS, BERND u.
AICHBERGER, M.
A-5730 Mittersill
Felberstr. 7
Tel.: 06562/282 oder 4073

PETER RAUSCHERS COMPUTERSHOP
A-1100 Wien
Weldengasse 41
Tel.: 0222/621535

(br)

Beckerpage ST

Hersteller: Data Becker
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST
Voraussetzung: mind. 1 MByte RAM, ROM-TOS
Preis: 398,– DM



Bildschirmfoto: Atari

Beckerpage ermöglicht Ihnen nicht nur das Erstellen einfacher Texte, sondern bringt auch durch viele Effekte und Grafiken, die problemlos eingebaut werden können, Abwechslung in Ihr Schrifttum.

Desktop Publishing nicht nur für Profis

Desktop Publishing (DTP) ist ein Begriff, der bei den Computeranwendern immer mehr in den Vordergrund rückt. Gemeint ist das komfortable Erstellen von Drucksachen mit dem Rechner im professionellen Stil. Texte können durch spezielle Effekte, wie Grafikeinbindung, Unterstreichen, verschiedene Zeichensätze etc. hervorgehoben und somit leserlicher gestaltet werden.

Beckerpage ST ist ein DTP-Programm, daß sowohl den Einsteiger als auch den Fortgeschrittenen, sei es im Beruf oder im privaten Bereich, anspricht.

Eine große Auswahl an Blockoperationen, wie Markieren, Wiederholen, Ausschneiden, Kopieren, deckende und transparente Darstellung und vieles mehr, läßt kaum Wünsche offen. Die Bearbeitung mehrseitiger Dokumente durch Wortsequenz suchen, links-bzw. rechtsbündige oder zentrierte Darstellung ist, wie bei den meisten Textverarbeitungen, schon eine Selbstverständlichkeit.

Programme, die mit anderen Systemen (z.B. 1st Word, ASCII, Beckertext) erstellt worden sind, lassen sich laut Handbuch problemlos übernehmen. Auffallend ist auch die Menüleiste am linken Rand, in der man einfache Grafiken schon im Hauptprogramm erstellen kann. Tabellen und Diagramme lassen sich dadurch einfach und schnell erzeugen.

Viele Funktionen können über sogenannte Shortcuts, also bestimmte Tastenkombinationen, erreicht werden. Beckerpage arbeitet bei der Texterstellung mit dem sogenannten Wordwrap. Dies bedeutet, daß das Wort, das nicht mehr in die Zeile paßt, automatisch in die nächste rutscht bzw. eine automatische Silbentrennung erfolgt. Da Beckerpage für die deutsche Grammatik entwickelt wurde, ist auch die Trennung von "ck" in "k-k" bzw. "ß"in "s-s" gewährleistet.

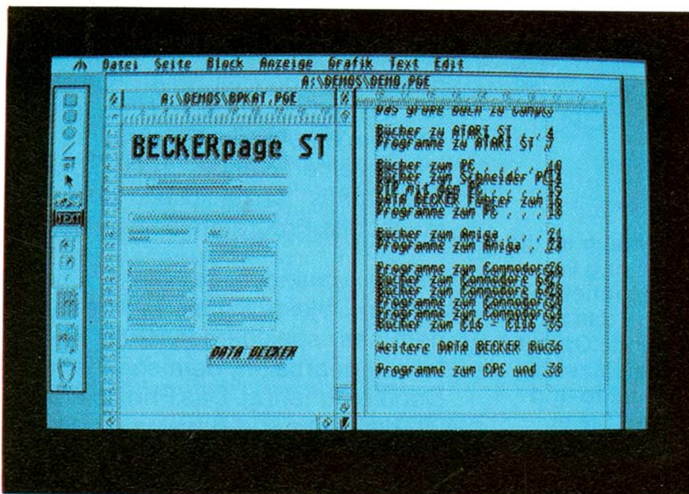
Verschönern Sie Ihre Texte...

Beckerpage arbeitet neben Wordwrap auch mit Picturewrap, d.h. der Text fließt automatisch um Bilder herum. Dies bedeutet, daß Grafiken, die mit dem mitgelieferten Mal- und Zeichenprogramm erstellt werden oder bereits bestehende Bilder aus vielen Zeichenprogrammen problemlos eingebunden werden können. Hierbei muß aber gesagt werden, daß Beckerpage nur monochrome Grafiken verwalten kann.

Neben besagtem Grafikprogramm (Profipainter) steht auch ein Font-Editor mit vielen Optionen zur Verfügung. Dadurch kann man auch eigene Zeichensätze entwerfen, obwohl mitgelieferte Zeichensätze schon reichlich vorhanden sind.

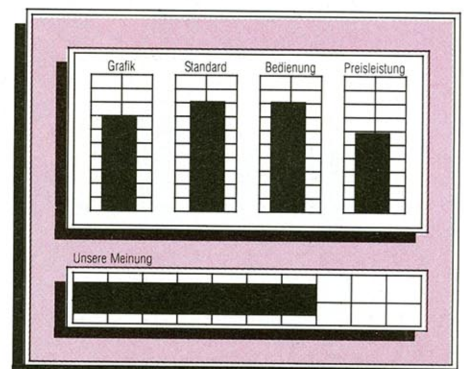
Fazit

Beckerpage ist ein Programmpaket, das sich durch seine einfache Bedienung und seine umfangreichen Features deutlich über den Standard heraushebt. Durch die mitgelieferten Druckertreiber dürften keine Probleme mit der Anpassung Ihres Druckers auftreten. Zum Lieferumfang gehören sechs Disketten (unter anderem das Mal- und Zeichenprogramm Profipainter sowie ein komfortabler Zeichensatzeditor) und ein ausführliches deutsches Handbuch. Eine zweite Version ist bereits in Vorbereitung. (br)



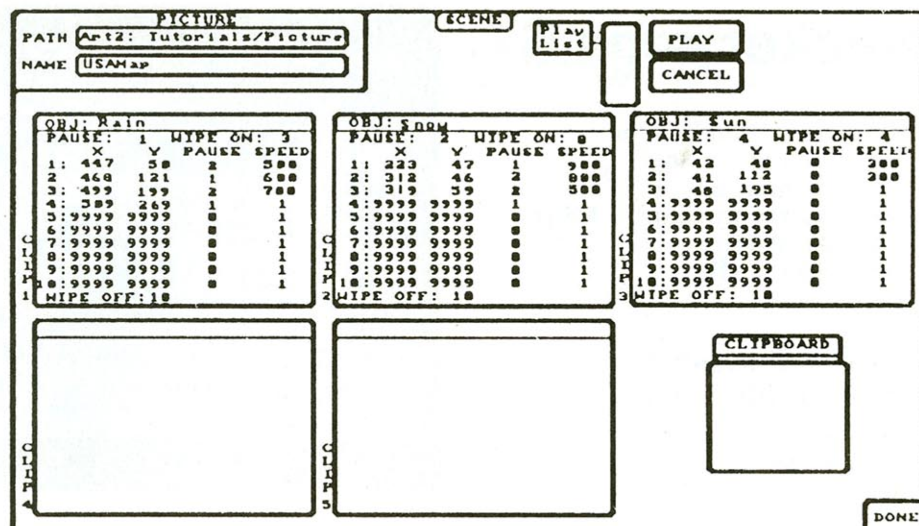
Bildschirmfoto: Atari

Benutzen Sie die eingebauten Zeichensätze oder erstellen Sie sich Ihre eigenen. Beckerpage macht's möglich; natürlich im WYSIWYG-Stil.



Deluxe Productions

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb : Fachhandel
System: Commodore Amiga
Preis: ca. DM 340, –



Präsentationen selbstgemacht

Stellen Sie sich vor, Sie besitzen ein Geschäft und möchten ein neues Produkt unter Zuhilfenahme modernster Präsentationsmöglichkeiten vorstellen. Da gibt es zwei Möglichkeiten: entweder Sie lassen sich eine sündhaft teure Videopräsentation von Vollprofis erstellen, oder Sie nehmen Ihren Amiga und die Deluxe Productions von Electronic Arts zur Hand. Bei diesem Programm handelt es sich um eine Neuntwicklung, die auf der Grundidee von Deluxe Video basiert. Deluxe Productions wurde erdacht und programmiert, um semiprofessionellen Anwendern eine Möglichkeit zu geben, sich auch im Bereich der Grafik und Titelgestaltung sowie der Präsentationen zu verwirklichen.

Zum Lieferumfang des Programms gehören vier Disketten und ein englischsprachiges Handbuch. Bevor man mit der Arbeit beginnt, sollte man sich von den Disketten Sicherheitskopien anfertigen, da man als erfahrener AMIGA- Anwender ja weiß, wie das Laufwerk bisweilen mit Disketten umspringt.

Da das Programm in der amerikanischen Bildschirmauflösung im Overscan Modus arbeitet (Overscan bedeutet, daß der Bildschirmrand mitbenutzt wird), bringt es eine Auflösung von 672 * 444 Pixels auf den Schirm. Dies hat den Nachteil, daß min. 1 Mbyte RAM benötigt wird.

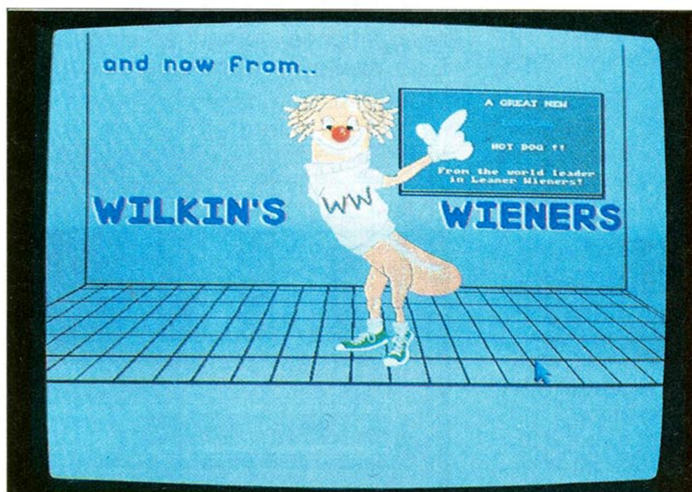
Das Handbuch enthält ein Tutorial, mit dem man sich sehr schnell in die Bedienung des Programms einarbeiten kann. Man sollte ungefähr mit zwei Stunden Einarbeitungszeit rechnen.

Die gesamte Handhabung des Programms wurde einfach gestaltet, so daß man mit sehr wenigen Handgriffen bereits eine gute Präsentation erarbeiten kann. Das Grafikformat ist zu allen Programmen kompatibel, die im IFF-Standard abspeichern.Man muß also nicht auf Dpaint zurückgreifen, sondern kann auch mit Programmen wie Photon Paint arbeiten.Bei der Erstellung der Präsentation gibt es fast unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten. So stehen zum Beispiel 40 verschiedene Überblendvariationen zur Verfügung. Sie können z.B. Ihre Grafiken entweder einfach umschalten oder aber spiralförmig im Schirm erscheinen lassen.

Die mitgelieferten Fonts (Schriftarten) sind von einer sehr hohen Qualität, so daß man sie selbst im Fernsehen verwenden könnte. Das gesamte Programm läßt sich entweder über Maus oder Tastatur steuern. Das Editieren von einzelnen Sequenzen geschieht per Maus und wurde von der Bedienung sehr einfach gehalten. So ist es möglich, in Sekunden die Reihenfolge der einzelnen Clips umzustellen.

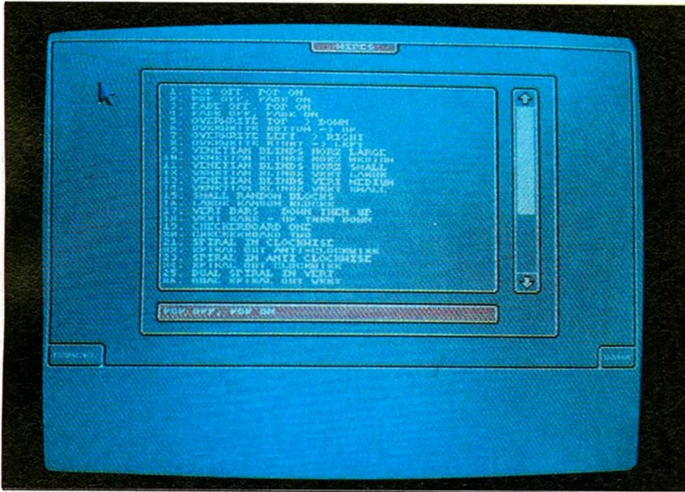
Um eine Animation zu erstellen, muß im einfachsten Fall weiter nichts getan werden als auf dem Hintergrund, vor dem die Animation ablaufen soll, die einzelnen Wende- und Eckpunkte (Keyframes) anzuklicken, den Rest macht das Programm selbst.

Um zu vermeiden, daß die zu animierenden Objekte flimmern, wird mit einem sehr speicheraufwendigen Verfahren gearbeitet, dem sogenannten Double Buffering. Das Prinzip hierbei ist, daß, während die eine Grafik gezeigt wird, die andere berechnet und auf einem separaten Screen gezeichnet wird. Ist die Grafik dann fer-



Bildschirmfoto: Amiga

So einfach ist die Erstellung von Animationen: Führen Sie das zu bewegende Objekt an die einzelnen Eckpunkte und klicken Sie einmal. Den Rest macht der Computer



Bildschirmfoto: Amiga

Durch die Benutzung des Interlace Modi ist es E.A. gelungen, viele Informationen auf einen Schirm zu bringen.

tig, wird einfach nur zwischen den beiden Screens umgeschaltet.

Jeder, der plant, sich dieses Programm zu kaufen, sollte sich vorher aber genau überlegen, ob er auch wirklich etwas damit anfangen kann, denn 340, – DM, so der Preis dieses Programms, ist eine Menge Geld, um nur damit zu "spielen".

Die Anwendungsgebiete für dieses Programm sind aber sehr groß. Zum einen unterstützt es ein Genlock Interface, so daß einerseits die Möglichkeit der Videountertitelung besteht, andererseits können Videoaufnahmen oder selbstgedrehte Videofilme nachbearbeitet werden.

Eine andere Möglichkeit ist die schon anfangs erwähnte Erstellung von Präsentations-Clips etc.

Wie jedes Programm hat auch Deluxe Productions seine Vor- und Nachteile, wobei bei diesem Programm die Nachteile klar in der Unterzahl sind.

Da wäre zunächst die Tatsache, daß Deluxe Productions im berühmt-berüchtigten Interlace Modus arbeitet. Das bringt zwar den Vorteil, daß mit einer Bildschirmauflösung von 672 * 444 gearbeitet werden kann, hat aber auch den Nachteil, daß das Bild sehr stark flimmert. Außerdem ist das Ganze auch sehr speicheraufwendig, so daß Deluxe Productions nur auf Amigas mit min. 1 Mbyte RAM arbeitet, wirklich sinnvolles Arbeiten ist erst ab 2 Mbyte aufwärts möglich.

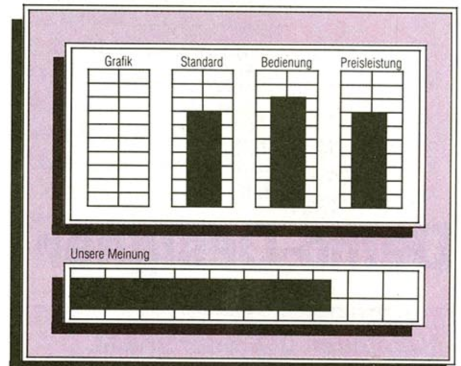
Ein weiterer Nachteil besteht darin, daß der Overscan Mode auf den amerikanischen Markt ausgerichtet wurde, so daß zwar in Amerika die gesamte NTSC-Bildschirmauflösung gefahren werden kann, in Deutschland aber vertikal 112 Pixel fehlen. Schön wäre es auch, wenn das Handbuch in Deutsch geliefert würde, aber wir geben die Hoffnung nicht auf, daß in absehbarer Zeit ein solches nachgeliefert wird.

Fazit

Deluxe Productions ist ein Programm, mit dem jeder Amiga Anwender die grafischen Fähigkeiten seines Computers ausnutzen kann. Die Handhabung ist einfach und kann auch von Anfängern schnell erlernt werden.

Sollten Sie also auf den Gedanken kommen, Ihren Amiga für Werbe- und Präsentationszwecke zu nutzen, ist Deluxe Productions genau das Programm, das Sie brauchen.

(rg)



Shadow-Writer V4.0

Hersteller: Digital Marketing
Vertrieb: Digital Marketing
System: C-64
Preis: DM 14,90

Briefe einmal anders...

Wer einen außergewöhnlichen Brief schreiben will, kann dieses mit Hilfe von Shadow-Writer tun. Schreiben Sie Ihre Texte auf Diskette und unterlegen Sie diese mit Musik. Einfach gesagt, noch einfacher gemacht, dank Shadow-Writer. Voraussetzung ist, daß Sie und Ihr Adressat einen C-64 in Anspruch nehmen können.

Mehrere Demos zeigen Ihnen die Möglichkeiten, die in diesem Programm stecken. Bevor Sie die von Ihnen erstellten Texte verschicken, müssen diese mit dem Kompaktor (ebenfalls auf der Diskette vorhanden) bearbeitet werden. Danach können Sie das File wie ein normales Programm aufrufen. Der Adressat muß also kein besonderes Ladeprogramm besitzen.



Bildschirmfoto: C-64

Verschiedene Effekte gestalten Ihre Texte interessanter, so z.B. die Option, Ihren Cursor mit verschiedenen Zeichen zu belegen, die sich stellenweise auch bewegen.

Haben Sie es lieber farbig, so liefert Ihnen Shadow-Writer eine Option, mit der Sie die Hintergrund- und Rahmenfarbe verändern können.

Überraschen Sie Ihre Bekannten mit diesem Programm, das Ihrer Fantasie keine Grenzen setzt.

(br)

Unsere Meinung

Demo-Designer

Hersteller: J. Fräder und M. Wiederstein
Vertrieb: Digital Marketing
System: C-64
Preis: DM 24,90

Intros leicht gemacht

Wen stört nicht der leere Bildschirm beim Laden eines Programms? Viel besser wäre doch ein kleines Bildchen, mit guten Sounds unterlegt, wie es bei professionellen Programmen oft zu sehen ist. Mit Demo-Designer sind Sie in der Lage, Ihre eigenen Vorspanne zu erstellen. Aber nicht nur Intros, sondern auch Demonstrationen können mit diesem Programm leicht und locker erstellt werden.

Grafiken, die mit Koala, Paint Magic, Blazing Paddles oder Art Studio erstellt wurden, können problemlos eingeladen und in Ihr Programm eingebunden werden. 16 verschiedene Zeichensätze sowie 12 Musikstücke sind bereits auf der Diskette enthalten. Zur Diskette 2 gehören vier leistungsfähige Programme, der Changer, Linker, Packer und ein Boot-maker. Der Changer verwandelt ein DD-Demo in ein Intro oder einen Loader. Der Linker wird benötigt, wenn Sie Ihr Demo mit dem Changer in ein Intro verwandelt haben. Er verbindet Intro und Programm und sichert beides auf Diskette. Der Packer verkürzt den Loader bzw. das Intro plus Programm. Sie können somit erheblich Speicherplatz auf Ihrer Disk sparen. Ist ein Programm größer als 202 Blocks, kann man es vom Basic aus nicht einladen. Hier hilft der Boot-maker weiter, der einen Autolader für das Programm erstellen kann.



Bildschirmfoto: C-64

Auf den Disketten sind viele Demobilder und Sounds enthalten, die recht gut gelungen sind.

(br)

Unsere Meinung

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Markus Matejka (mm), Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Joachim Freiburg, Hans-Werner Fromme, Antje Hink.
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Heinrich Stiller
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alf
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
Wolfgang Brill, Gerlinde Rachow
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Susanne Eska
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV-Daten und Medien Verlagsges. mbH, Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 8009-0 * Telex 993 210 dmv d
Telefax: 05651-8009-33
Anschrift Verlagsbüro München
Hans-Stießberger-Str. 3, 8013 Haar/München, Tel.: (089) 46100132/52
Vertrieb
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
»JOYSTICK« erscheint zunächst zweimonatlich.
Einzelpreis DM 6,50,-/sfr 6,50,-/ ÖS 52,-
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,-
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,-
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,-
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043-608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85, Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorrausgesetzt.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Phantasiewelten und phantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und Sie zu kartographieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder auf fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser/e Mann/Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks zu.

DMV Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

Anzeigenschluß für die nächste Ausgabe der JOYSTICK

10.11.'88

Der Erscheinungstermin ist der

14.12.'88

Credits

An dieser Stelle möchten wir uns bei einigen Firmen bedanken, ohne deren tatkräftige Unterstützung in Wort und Bild dieses Heft wahrscheinlich erst zu einem späteren Zeitpunkt fertig geworden wäre. Gerade die Berichterstattung über Softwareprodukte ist zugegebenermaßen ein schnelllebiges Geschäft.
Informationen, die heute als neu einzustufen sind, haben nach einigen Wochen keinen hohen Aktualitätswert mehr zu verzeichnen. Umso mehr sind daher Zeitschriften, die über eine derart schnelllebige Materie berichten, auf die Zusammenarbeit und Unterstützung der Software-Produzenten angewiesen, um ihren Lesern wirklich aktuelle Informationen bieten zu können.
Dank dieser Unterstützung konnten wir Ihnen, liebe Leser, auch in diesem Heft wieder ein buntes Potpourri neuer Programme und Informationen zusammenstellen. In diesem Sinne hoffen wir, Ihnen auch in Zukunft die Informationen und Programme präsentieren zu können, die Ihnen besonders am Herzen liegen.

Technical Support:

Amiga Aktuell, Dieter Hieske
Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105

Ariola Soft GmbH
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Bienengraeber GmbH
Ottensener Straße 126
2000 Hamburg 54

Rainer Wolf,
Public Domain Service
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874

CWM
Thomas Must
Postfach 1212
3387 Vienenburg
Tel.: 05324/4204

Rainbow Arts
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11

Kingsoft
— F.Schäfer —
Schnackebusch 4
5106 Roetgen

Sega Deutschland

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst

Leisure Soft
Industriestraße 23
4709 Bergkamen

Micro Partner
Goethestraße 1
4830 Gütersloh 1

Haben Sie mit Ihrem Computer schon einmal ein Problem bearbeitet und gelöst?

Sollte dies nun etwas fernab üblicher Computeranwendungen gewesen sein und nicht gerade der Einsatz im Schriftverkehr, dann interessieren wir uns dafür.

Sind Sie der Mann (oder die Frau) mit der besonderen Anwendung?

Wir suchen immer Menschen, die mit Ihrem Computer Unübliches tun!

Schreiben Sie uns:

DMV Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
3440 Eschwege

ABONNEMENT

Joystick

ABONNEMENT

ENDLICH eine Zeitschrift, die Ihnen hilft, mit all den Monstern in Ihrem Computer fertig zu werden! Spannend wie ein Comic, unterhaltend wie ein Computerspiel



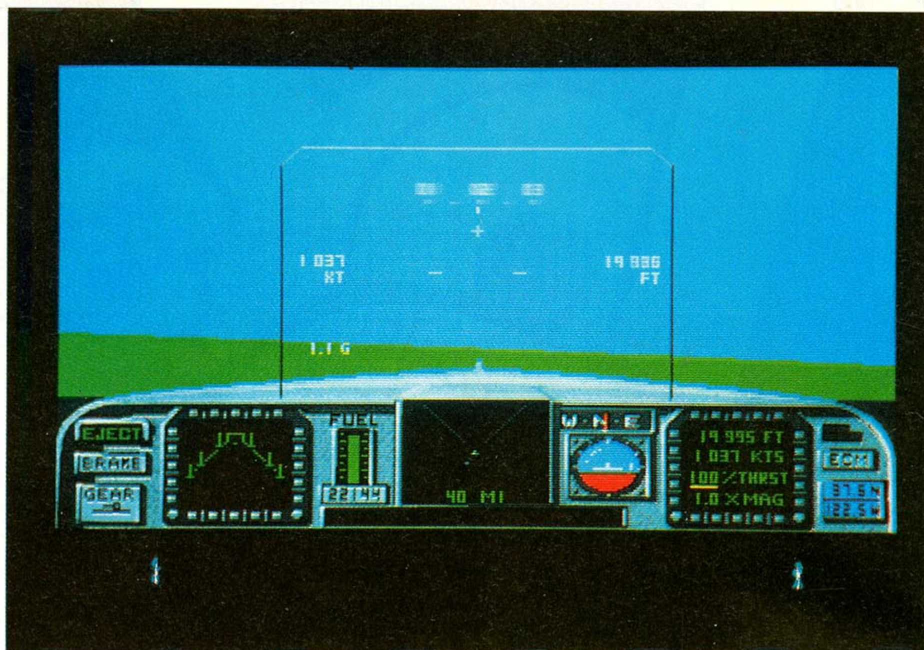
Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:	für 6 Ausgaben	32,– DM
	für 12 Ausgaben	64,– DM
Im europäischen Ausland:	für 6 Ausgaben	45,– DM
	für 12 Ausgaben	90,– DM
Im außereurop. Ausland:	für 6 Ausgaben	60,– DM
	für 12 Ausgaben	120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen

DMV Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Im nächsten Heft



Übernehmen Sie die Rolle eines Piloten, und erfahren Sie alles über Flugsimulatoren.

Über den Wolken ...

Flugsimulatoren: Wie entstanden sie, was können sie und wie wirklichkeitsgetreu sind sie?

Software Reviews

Zum Weihnachtsfest kommen wieder viele neue Spiele auf den Markt. Wir zeigen Ihnen, welche empfehlenswert sind.

Telespielkonsolen

Jetzt geht es erst richtig los. Zum Jahreswechsel erwartet uns viel Neues und Gutes.

Und wie immer viele News, Brandheißes aus der Helpline-Redaktion, Short Cuts und, und, und ...

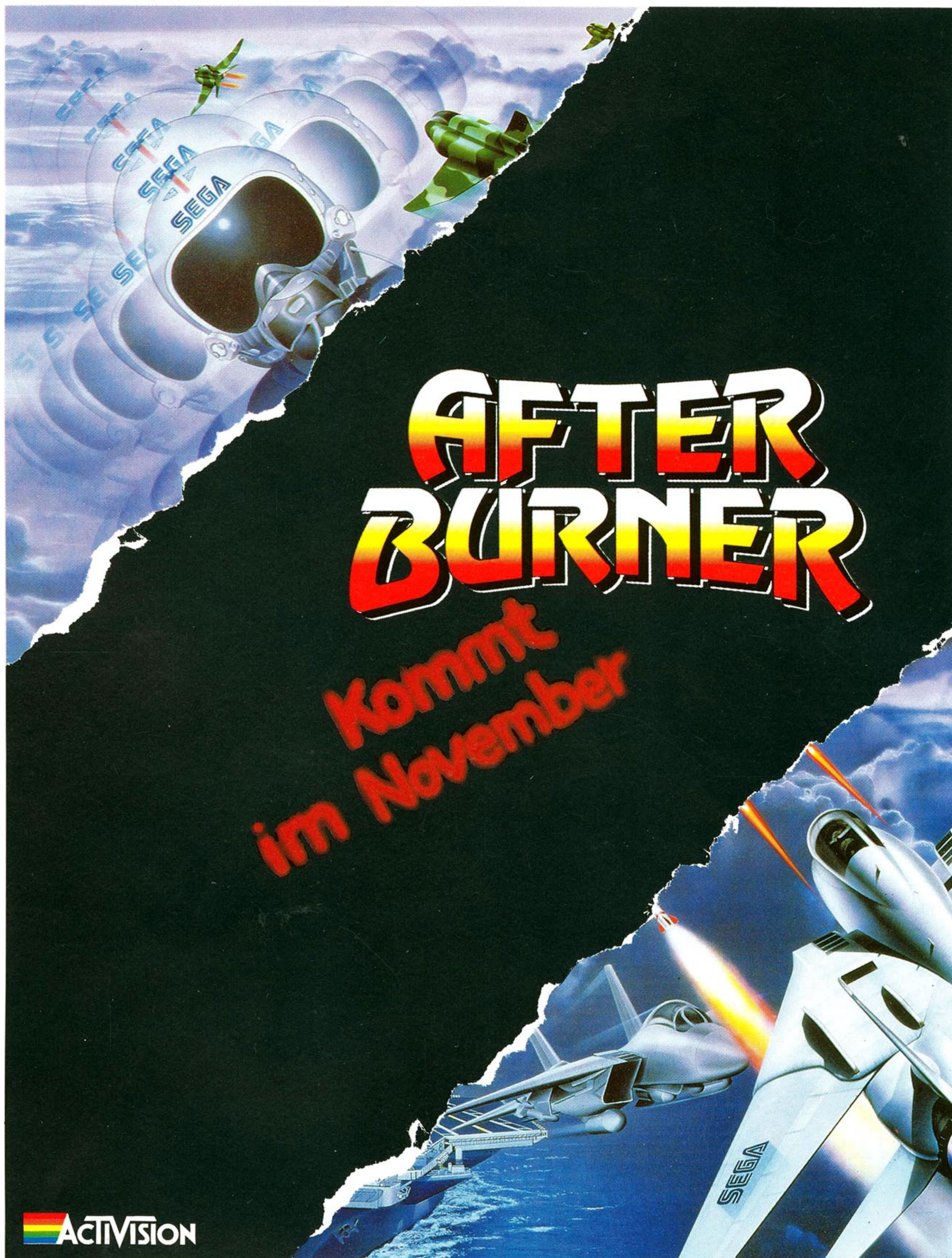


Nach fast zwei Jahren macht sich The Last Ninja nun auch auf den 16-Bittern bereit, gegen das Böse zu kämpfen.



Unser Redakteur ist jetzt schon auf der Suche nach den heißesten Tips und Tricks.

Die nächste Ausgabe von JOYSTICK liegt ab dem 14. Dezember bei Ihrem Zeitschriftenhändler.


AFTER BURNER
Kommt im November
ACTIVISION
SEGA